

Sid Meier's Civilization III *Не может быть Цивилизации без Сида Меера*

www.gamenavigator.ru

№ 12(55)' 2001

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Ragnarok

Aliens vs. Predator 2
Хищник, Чужой и их завтрак

Sub Command
Akula Seawolf 688(I)
Тайное и явное



Самогонки
Калининградский парадокс

Lineage: The Blood Pledge
Продолжение одиссеи Сотника

PC only and forever

EA Sports F1 2001
Выигрышная квалификация EA



Демиурги
Четыре цвета одного эфира

Action Kit – 2002
- Breed
- CS: Condition Zero
- Deus Ex 2
- Doom 3.
- Dragon's Lair 3D
- Duke Nukem Forever
- Gore
- Half-Life 2
- Halo
- Hitman 2
- Iron Storm
- Kreed
- Mafia
- Medal of Honor
- Prisoner of War
- Project IGI 2
- Soldier of Fortune 2
- Team Factor
- Thief 3
- Unreal 2

Stronghold
Как за каменной стеной

МЫ ВЕРИМ - МИР РЕАЛЕН.

Druuna Morbus Gravis
Осторожно, плохая игра!

ISSN 1680-3264
9 771680 326001



Всем привет!

Вот и опять настало это время. Время очередного списания игрового железа в утиль. Хочешь кататься – меняй санки. Появилась Civilization III и потребовала чип последней закваски. Третье поколение пентиумов ее уже устраивает поскольку-постольку. При максимальном размере карты и наличии всех возможных конкурентов по достижении прошлого века игрушка над каждым ходом думает минуты по две-три. Двадцать ходов в час, воистину для вдумчивых стратегов. Но какая игра! Казалось бы, что еще можно придумать там, где уже вроде все придумано и воплощено. Оказывается – можно, если за дело берется сам Сид Мейер. В общем, не стали мы ее обижать за тормознутость и резать рейтинг, уж больно хороша она по всем прочим параметрам.

Еще один железячный "звоночек" поступил от разработчиков EverQuest: The Shadows of Luclin. После тщательного тестирования и накануне декабрьского релиза эти господа сообщили юзерам EQ и прочему народу, что для полноценной работы этому адд-ону требуется 256 Mb RAM, а лучше – все 512. Такая вот новая планочка в играх, где традиционно системные требования были щадящими. Спасибо еще, что в этих самых системных требованиях все еще не присутствует диагональ монитора.

Многие игровые хиты были придержаны издателями в расчете на рождественские продажи. Civilization III мы разобрали по косточкам, правда, это только первичный разбор. Глубина этой игрушки прояснится в течение ближайших нескольких месяцев. Информацией обо всех обнаруженных тонкостях мы поделимся с вами в очередных номерах.

Порадовали ниваловские "Демиурги". Совмещение в одном флаконе наработок настольных карточных игр и пошаговой стратегии удалось на славу, еще раз подтвердив высокий класс команды. Которая существует всего-то пять лет, но уже успела выпустить кучу хитов, пришедшихся по вкусу игрокам множества стран. А еще в очередной раз удивили КаДавры из калининградской K-D Lab. "СамоГонки" – это нечто. Попробуйте в нее поиграть и потом посмотрите, сможете ли вы в нее не играть. Ноябрьский список шедевров будет неполным без Aliens versus Predator 2, превосходного шутера на классическую "чужую" тему.

Продолжая принятый в прошлом номере курс, мы существенно увеличили объем раздела новостей, у которого теперь есть собственный редактор – Андрей Щур, прошу любить и жаловать. Критика тоже приветствуется. Больше полезной и интересной информации на каждой странице – этот принцип поставлен редакцией во главу угла. Именно поэтому у нас почти не осталось превьюшек, они теперь жмутся до размеров больших новостей. Мы их не уничтожили как класс, но впредь они будут появляться только в связи с ожиданиями потенциальных шедевров.

Что было, что будет в жанре action... Огромный, не имеющий аналогов материал, подготовленный командой авторов соответствующего раздела во главе с самим Дж. О. Бондером. Говорить что-то про "не проходите мимо" бессмысленно, все-равно не пройдете.

Еще одна особенность номера – раздувшийся спортивный раздел. Сами удивились такому наплыву соответствующих игрушек, но деваться некуда, пришлось изыскать дополнительные странички. Тем более что Андрей "Хорнет" Ламтюгов подготовил отличный гайд по Sub Command.

Онлайновые развлечения представлены парой корейских ролевушек. Sotnik'а на этот раз занесло в Lineage: The Blood Pledge, которая по праву занимает первую позицию среди всех коммерческих MMORPG. Два с лишним миллионов подписчиков как никак. Продвижением игры на американские и европейские сервера занимается сам Ричард Гэрриот aka Lord British, а уж он-то в подобных вещах толк знает. Если бы не зов дальних дорог, завис бы в ней Сотник на годик-другой. Но "Одиссея" должна продолжаться.

Пользуясь оказией, приношу извинения автору опубликованного в Z-Zone прошлого номера рассказа "Скандалист". По вине неустановленного злоумышленника не было указано, что авторство этого шедевра принадлежит Антону Георгиевичу Пхачеву.

И еще раз воспользуюсь ею, оказией. От имени и по поручению коллектива редакции поздравляю всех Вас с наступающим праздником, который традиционно был самым любимым в России. Никакой политики или притянутого за уши повода, связанного с сиюминутными перетрясками. С Новым Годом! А пожелание... Оно естественно – да будет Ваше железо всегда соответствовать строке "Рекомендуется"!

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 55
Декабрь 2001 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Дж. О. Бондер

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела новостей
Андрей Щур

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда" 123995, Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 36.000 экз.

Заказ №

Цена свободная.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

Атлантида III

Недалекое будущее, 2020 год. Очаровательная девушка медленно приходит в себя под звездным небом пустыни Ахаггар. Где ее джип? Почему ее голова перебинтована? Она помнит только, как мчалась сквозь пустыню к своей мечте: загадочному египетскому объекту, до которого еще не успели добраться ее коллеги-археологи. Она еще не знает, что ее ждут увлекательные и опасные поиски цивилизации, легенда о которой пережила века, — поиски пропавшей Атлантиды...

- Третья часть приключенческого хита об Атлантиде.

  Прообразом героини послужила известная актриса Чиара Мастроянни, дочь Марчелло Мастроянни и Катрин Денев. А главный негодяй как две капли воды похож на Джона Малковича.
- От перемещений во времени и пространстве захватывает дух: из благоухающих садов «Тысячи и одной ночи» вы попадаете в пустыню, с ледяных равнин палеолита — в загадочный мир египетской Книги мертвых...
- 45 супер-реалистичных персонажей.
- Потрясающая музыка в саундтрэке.
- «Движок» игры обеспечивает синхронизацию движений губ в диалогах с кинематографическим качеством.



3 CD

ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК

games.1c.ru
www.nival.com
www.cryo-interactive.com







Подписка!!!
Стр. 17



Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Новости

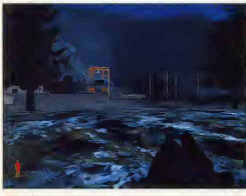
Новости подготовили:

Игорь Бойко
Юрий Пашолок
Владимир Чаплыгин
Павел Шумилов
Константин Подстрешный
Андрей Щур

ACTION

Началась разработка IGI 2

Компания Codemasters подтвердила приобретение прав на издание по всему миру игрушки IGI 2, продолжения Project IGI (в прошлом году была названа лучшим FPS журналом PC Zone). Расположенная в Осло студия девелоперов Innerloop Studios AS создает сиквел с дальним прицелом на интенсивный командный экшен.



Выход IGI 2 запланирован на второй квартал следующего года.

Сюжет игры будет завязан вокруг карьеры Дэвида Джонса (David Jones), бывшего бойца SAS, который в настоящее время подрабатывает фрилансером в секретной организации под кодовым названием IGI. Время действия - вскоре после событий, случившихся на протяжении первой части игры. Старые узнаваемые персонажи на фоне новых локаций (военно-воздушные базы, порты, секретные государственные учреждения) по всему миру (Россия, Ливия, Китай) и нового же сюжета.

Также ожидается обновленный AI, благодаря которому компьютерные бойцы обретут возможность действовать сплоченными командами с использованием реалистичной тактики ведения боя, применением электронных систем защиты и обнаружения. Но и в распоряжении нашего героя будет все необходимое, чтобы выполнить все возложенные на него задания, в том числе - множество реалистично отмоделированного оружия.

Усовершенствованный движок обеспечит создание весьма правдоподобной игровой среды и ландшафтов. Обещаны действия в пустыне, умеренном и арктическом поясе, разнообразные погодные эффекты, ограниченная видимость, ночные вылазки и т.п.

Medal of Honor: Allied Assault - демонстрация в декабре

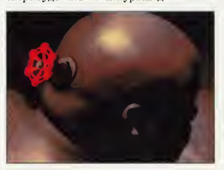
Стала известна кое-какая информация относительно шутера Medal of Honor: Allied Assault, разработкой которого занимается фирма 2015. Так вот,



по словам разработчиков, где-то в декабре должна появиться демо-версия игры, что же касается релиза полной версии MoH: AA, то он планируется на февраль. К сожалению, из-за вмешательства цензуры игра лишилась крови как таковой, поэтому все происходящее будет напоминать кукольный спектакль.

Valve ищет тестеров для Half-life 2?

Прелюбопытная информация прозвучала из офиса Valve. Дело в том, что компания ищет бета-тестеров "для будущих проектов". Уточнение - для проектов, которые появятся не позже, чем через полгода. В данном случае речь может идти о двух играх: Team Fortress 2 и Half-life 2, причем недавно начали ползти слухи, что релиз HL 2 не за горами. Неужели скоро будет новый "полураспад"?



Что последует за Throne of Darkness? Throne of Kung Fu?

Компания Click Entertainment, разработчик весьма успешной Throne of Darkness, объявила о начале работ над новым проектом, у которого пока еще нет даже названия.

Продюсер Лейф Йенсен (Leif Jensen) сообщил, что это будет онлайновая игрушка, в которой основной геймплей завязан на всем, что связано с боевыми искусствами: тренировки, бои и соревнования.

Игрокам предстоит создавать и растить специалиста по какому-либо направлению / виду восточных единоборств. Все бои будут происходить в виртуальных городах. В игре предусмотрено букмекерство, ладдер и рейтинги. Вызовы на очередные бои рассылаются посредством электронной почты. Выход игры ожидается в 2002 году.

Кстати, основатели Click Entertainment - Дорон Гартнер и Бен Хаас начинали свой творческий путь в команде разработчиков Diablo в недрах Blizzard.

Все на борьбу с лагом!

Не секрет, что самым страшным монстром в Кваке является не какой-нибудь там Macron или страшный дядька Fatality, а лаг. При одном лишь этом слове даже самые серьезные кваковские "отцы" мрачнеют и крепко задумываются, вспоминая свои поражения, причиной которых стала задержка в сети. Группа особо недовольных этим сетевым безобразием игроков объединилась, чтобы организовать так называемый "Antilag Project", целью которого является создание мода для Q3, в котором не будет (ну, почти не будет) лага.

На днях появилась вторая бета-версия этой панацеи от ламерских восклицаний типа: "Ты меня из-за лага убил, а на самом деле я круче!"

В ней добавлена поддержка моментального выстрела различных пушек, так что теперь нет этой дурацкой задержки между нажатием на кнопку и самим выстрелом. Также идет общая доработка интерфейса и прочих фишек.

Заинтересовавшиеся новым модом игроки могут познакомиться с ним поближе на сайте http://dynamic2.gamespy.com/~shadowstar/index.php.

Новый мод для Unreal Tournament

Когда-то, давным-давно, в далеком сопливо-розовом детстве, на заре эры компьютерных развлечений, когда основным видом этих самых развлечений на Западе были так называемые "Аркады" - залы с игровыми автоматами, киностудия Диснея выпустила супер-пупер крутой фильм "Tron" про путешествия пацана в киберпространстве. Помню, когда посмотрел первый раз, то плакал над сюжетом и смеялся над тогдашней "крутой компьютерной графикой".

Так вот, команда независимых девелоперов UTRON, страдающих, видимо, острой ностальгией по "аркадным" временам, анонсировала начало работ над тотальной конверсией Epic'овского Unreal Tournament. За цель разработчики поставили достижение захватывающего духа нереальности, создававшегося (по их мнению) от просмотра вышеупомянутого фильма. Смысл игры в конверсии



не изменится - это по-прежнему будет мочилово с ботами и другими игроками на различных аренах, только все модели игроков и карты арен будут взяты из “Tron’a”. Что получится в конце концов, уже можно судить по прилагаемому скриншоту. Слабонервных просим не смотреть.

Февраль - пора "Ренегатов"

На днях компания Westwood Studios поделилась информацией относительно выхода их так долго ожидаемого шутера Command & Conquer: Renegade. Выход игры ориентировочно назначили на 12 февраля 2002 года.



А чтобы ждать было нескучно, на официальном сайте игры (http://westwood.ea.com/) были опубликованы некоторые детали сюжета и игровой вселенной, которая постоянно расширяется с каждой новой игрой из серии C&C. На сайте также выложены “дела” некоторых будущих главных персонажей “Ренегата”. Время от времени информацию на сайте обещают дополнять новыми интересными фактами, чтобы народу было о чем помечтать, ожидая выхода игрушки долгими холодными зимними вечерами.

"Акелла" издаст "Солярис 104"

Компания “Акелла” объявила о подписании договора об издании игры “Солярис 104” на территории России и стран СНГ.

“Солярис 104” - это добротный классический скролл-шутер, услада ретрогеймеров и отличное времяпрепровождение для всех остальных. Крохотный истребитель против тысяч агрессоров, ослепительные взрывы, многочисленные бонусы, гигантский ассортимент оружия и обязательные Боссы на закуску - такие игры давно стали библиографической редкостью.



Демо-версию игры можно скачать с нашего сайта. Релиз полной версии “Соляриса” запланирован на декабрь 2001 года.

А броневичок-то не тот!

Похоже, что чехи из Bohemia Studio, создатели пользующегося бешеной популярностью комбатсима Operation Flashpoint, не очень-то следят за достоверностью опознавательных знаков на технике. В выложенных для скачивания на сайте игры новых модельках нами были замечены некоторые неточности. Так, на стабилизаторе “чисто русского” Су-25 изображен логотип чешской эскадрильи, имеются другие примеры несоответствия маркировок, логотипов и т.д.

Но это, как выяснилось, еще цветочки. Как известно, в апгрейде 1.30 имеется несколько новых видов техники, в том числе и якобы БРДМ-2. Почему якобы? Да потому, что сразу смутила форма данной боевой машины, а именно V-образная форма лобового листа, отсутствие пулеметной башенки, а также поручни и прочие навесы.

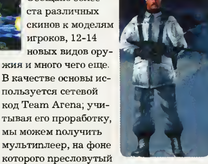


Заглянув в справочник по колесной бронетехнике, было установлено, что это никакой не БРДМ-2. На самом деле, ушлые чехи впаривают нам венгерский БРДМ FUG, созданный на базе БРДМ-1. Внимательнее надо быть, господа разработчики!

Сетевому SoF2 - быть!

Как известно, сразу же после анонса второй части Soldier of Fortune разработчики из Raven Software заявили, что мультиплеера в игре не будет. Ближе к осени появилась надежда на то, что Nerve Software, делающая сетевую часть к шутеру Return To Castle Wolfenstein, сделает мультиплеер и к SoF 2. И вот - официальная информация.

Итак, сетевой режим в Soldier of Fortune II: Double Helix будет, причем разработку вести будет сама Raven Software.



Обещано более ста различных скинов к моделям игроков, 12-14 новых видов оружия и много чего еще. В качестве основы используется сетевой код Team Arena; учитывая его проработку, мы можем получить мультиплеер, на фоне которого пресловутый Counter-Strike просто отдохнет.

Halo понесло в онлайн?

Bungie всерьез занялась работой над online-версией своего шутера Halo. Видно, разработчикам Halo не дают покоя потенциальные лавры другой игры, PlanetSide. Дело в том, что последняя является чисто онлайновой разработкой, рассчитанной на одновременную игру нескольких тысяч человек.



Не секрет, что в настоящее время Halo доступен лишь в версии для Xbox. Однако скоро появится и PC-вариант. Вот тут-то online-режим очень пригодится, тем более что техники и вооружения для подобного варианта более чем достаточно, так же, как и пространств для боев.

Грядет Generations Arena

В скором времени нас ожидает появление первой беты многообещающей модификации для Quake III: Arena, Generations Arena. Данный мод является логическим продолжением скандально известной модификации Generations.

Напомним, что эту модификацию запретила сама id software. Причины на то были: мод полностью копировал не только персонажей, оружие и физику из Wolfenstein 3D, Quake и DooM, но также и карты с монстрами. Последние два пункта и вывели господина Кармака из равновесия.

Что же касается Generations Arena, то с ним, надеемся, все будет в порядке. Оружие теперь заново перерабатывается, взять хотя бы реинкарнацию BFG-10K: пушка заметно поправилась



в плане полигонов (их аж 1836 штук), кроме того, стало гораздо больше деталей. И так с каждым из стволов, согласитесь, впечатляет.

Надеемся, Generations Arena появится раньше, чем Doom III.

Хитман из будущего?

CDV Software и Avalon Style Entertainment (российская фирма, разработавшая в свое время квест "Операция Пластилин") анонсировали новый футуристический шутер Sabotage: Fist of the Empire. Если судить по информации, прозвучавшей в анонсе, нас ожидает игра, одновременно напоминающая Deus EX, Hitman и Thief. Действие S:FotE будет происходить в неком мегаполисе Miracle City.

Что же касается главного героя, то по нему пока что нет практически никакой информации. Если судить по артворку, нам предстоит вселиться в шкуру сушеного Хитмена с кругами под глазами (хакер, однако). Информация относительно геймплея также скудна, однако известно, что Sabotage не будет являться чистым экшеном. Разработчики пообещали внести в игру некоторые ролевые элементы, вскользь упоминается об имплантантах, с помощью которых можно создать из своего подопечного настоящего супергероя. Некоторые из этих самых ролевых элементов несколько напоминают уже ставшую культовой Action/RPG Deus EX. Выход Sabotage планируется во второй половине следующего года.

STRATEGY

От "Сегуна" до Крестовых походов

Компания Creative Assembly, известная своим стратегическим хитом Shogun: Total War, объявила о том, что переименовывает продолжение "Сегуна" из Crusader: Total War в Medieval: Total War. Глава команды разработчиков Michael de Plater объяснил сей факт тем, что события, которым посвящена эта новая стратегическая игра, охватывают период не только крестовых походов (11-13 века), но и другие средневековые войны, вплоть до 15 века.

Главными героями грядущей эпопеи будут как реально существовавшие исторические герои, так и полумифические народные персонажи, среди которых будут Уильям Уоллес, Жанна д'Арк, Робин Гуд, Кублай-хан и даже Марко Поло.

Общий стиль игры будет перенесен из Shogun - такое же походовое стратегическое руководство на большой карте вперемешку с реалтаймовыми тактическими сражениями. Только вместо Японии местом событий будет взята старушка-Европа.

Мы сможем поучаствовать в Столетней войне между Англией и Францией, отразить нашествие Орды, повести войска Тевтонского ордена на земли русские (и заняться подводным плаванием в Чудском озере, хе-хе). Крестовые походы тоже не забудут. В данном конфликте можно будет занять одну из трех воюющих сторон - европейских рыцарей, византийского императора и арабов.

После опыта с "Сегуном" разработчики настроены на еще более масштабные батальные действа. По их обещаниям, в "Medieval" на поле брани смогут сойтись до 100000 (!) юнитов, причем видов последних будет около сотни. Такие нововведения не могут не радовать. Ждем с нетерпением!

Изменилось название проекта, разрабатываемого в Creative Assembly

А вот причина, побудившая Relic сменить название своей новой трехмерной стратегии Sigma: The Adventures of Rex Chance на Impossible Creatures, куда более проста для понимания: банальное совпадение с зарегистрированной торговой маркой. Следует признать, что теперь куда удачней передан дух игры, основная идея которой – создавать свое войско из невообразимых гибридов с уникальными способностями. Хотите получить мощный юнит, способный перемещаться под землей, – скомбинируйте носорога с леммингом, желаете сделать кого-то невидимым – добавьте гены хамелеона, армия ропщет – скрестите всех с рыбами, чтобы воевали молча. Напоминает старую историю про остров доктора Моро и куда более современную Evolva.

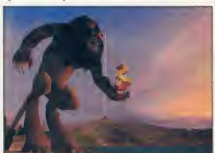
Отряд добрейших продуктов нашей селекции под предводительством фигуранта первого варианта названия, героя первой мировой Rex Chance, будет спасать мир от маньяка Upton Julius'а и его злобных генетических уродцев в течение полутора десятков миссий на красивейшем архипелаге, затерянном в Тихом океане. Проверить на практике справедливость детской шутки про ужа и ежа мы сможем, по словам разработчиков, "sometimes in 2002".



На подходе адд-оны к Tropico и Black & White

Дополнение к Tropico под названием Paradise Island, разработкой которого занимается компания Breakaway Games, набившая руку на Cleopatra, Sid Meyer's Anteitam и Waterloo: Napoleon's Last Battle, увидит свет уже в начале 2002 года. В нем поклонников игры ждут двадцать с гаком сценариев, различные типы персонажей, включая таинственных "экологических туристов", новые постройки как мирного характера, так и милитаристские. Особенно понравился El Presidente's Childhood Home, так и напрашивается идея устроить в нем музей и демонстрировать череп El Presidente в десятилетнем возрасте. Интересно, дадут ли выпускать буквари со своей кудрявой головой на обложке?

Осложнить ситуацию в процветающей банановой республике призваны ураганы, тропические шторма и другие, стихийные и не совсем бедствия. В то же время обещают, что игровой процесс будет куда более удобен за счет мелких усовершенствований, таких, как возможность полноценного вращения зданий или повышенная скорость постройки. Станет больше возможностей для отыгрыша роли любимца публики и всенародно переизбираемого на уже который срок харизматичного бородача, но и диктаторы, гасящие недовольство масс штыками и резиновыми дубинками, внакладе не останутся. Добро пожаловать на Райский Остров, Эль-Президенте!



Примерно в те же сроки выйдет Creature Isle, дополнение к Black & White, разработку которого Lionhead Studios доверять никому не собирается. В нем вы со своим любовно взращенным питомцем попадаете на остров, лишенный покровительства каких бы то ни было богов. Как следствие, жизненная необходимость обихаживать деревни и их ленивых обитателей отпадает, можно будет сфокусироваться на дальнейшем воспитании своего Существа. Воспитание будет являться единственной задачей, стоящей перед игроком, поскольку глобальная цель игры – найти самку и вступить с ней в близкие контакты третьего вида, пройдя перед этим через множество испытаний и показав себя достойнейшим из соискателей (в числе которых замечены крокодил и носорог, ласково называемый

разработчиками “Jedi Rhino” за подлинно джедайские mind tricks). Еще один интересный момент – воспитание в процессе игры вашим подопечным собственного питомца, наблюдаемого на многих скриншотах цыпленка. Ведь спариваться-то мы будем не забавы ради, но с целью продления рода, так что свое умение заботиться о маленьком существе нужно будет продемонстрировать заранее. Конечно, будет кардинально улучшен интеллект Существ, ведь все идет к Black & White 2, которая будет куда большей RTS, чем первая часть.

Серия игр про пластиковых солдатиков вскоре пополнится стратегией

До некоторых пор наслаждаться бесконечной, как “Санта-Барбара”, эпопеей о противостоянии зеленых и коричневых игрушечных солдатиков приходилось главным образом закаленным труженикам action-раздела, но такая идиллия не могла длиться вечно. Оказывается, скоро год, как в разработке Army Men: RTS, и уже в марте 2002 года сей продукт будет выставлен на потеху играющей публики. Занимается этим недостойным делом компания Pandemic Studios, а ведь вроде бы приличные люди - серию Dark Reign когда-то делали. Собственно, именно движок Dark Reign 2 и используется для моделирования боевых действий с применением пальчиковых батареек и настольных ламп, как источников энергии, и увеличительного стекла, как супероружия, плавящего врагов.



Конечно, многие действительно интересные возможности данного движка будут упразднены, чтобы игра нашла понимание у “wider audience”. Что это за “wider audience”, вы можете легко представить, если способность харвестеров самостоятельно искать и собирать пластиковые ресурсы декларируется в качестве новшества. Кошмар. Ждем Army Men: RPG и Army Men: Quest for Plastic. Вообще, о 3DO многое говорит тот факт, что на официальном сайте компании в коллаже из игровых персонажей на переднем плане гордо стоит зеленый пластиковый вояка, а из-за его спины робко выглядывают все прочие, включая красного дракона.

Лучше бы Heroes of Might & Magic IV делали побыстрей, чем в очередной раз сроки переносить. Новая дата релиза HMM IV – март следующего года.

Sierra анонсировала продолжение серии Lords of the Realm

Наметилась приятная тенденция: разработчики стратегий обратили на средневековье самое пристальное внимание. Помимо упомянутого неподалеку Medieval: Total War, в разработке римейк стародавнего Defender of the Crown, о котором вы могли прочитать несколько номеров назад, и вот недавно еще одна знаменитая в свое время игра напомнила о себе. В Impression Games разрабатывается Lords of the Realm III, стратегия, которая позволит игрокам взвалить на плечи бремя мелкого феодала. Успешно действуя, вы вполне сможете стать королем, а может быть, и императором. Первые две части были созданы в той же конторе, но было это давно, поэтому, возможно, Impression Games больше известна в данный момент как создательница Caesar, Pharaoh и Zeus. Lords of the Realm III охватывает период примерно с 850 по 1350 год, в который уместятся набеги викингов на Британию и нашествие норманнов, ведомых Вильгельмом Завоевателем, борьба Шотландии за независимость (с вездесущим Уоллесом) и объединение страны. Конечно, основное внимание уделяется Великобритании, но не забыты и Скандинавия, Германия, Франция – различные сценарии будут иметь место на их нынешней территории. Три силы существовали на арене в то время: феодалы, церковь и поднимающиеся города (купцы и ремесленники), придется искусно лавировать между ними. Реализован механизм вассальных отношений: даже будучи сюзереном в одной местности, можно иметь феод во владениях другого лорда и являться к нему с войском по первому зову. Будем воевать и заниматься дипломатией, поднимать экономику и принимать политические решения. Нужно будет строить разнообразные замки, соответствующие эпохе, от деревянных частоколов к мощным каменным стенам эпохи Эдварда, равно как и заниматься осадой замков противника.

Кстати, чтобы проникнуться духом эпохи, не дыша архивной пылью и не продираясь через энциклопедичные тексты учебников, рекомендую к прочтению серию книг Г. Гаррисона и Д. Холма “Молот и Крест”. После этого вы станете ожидать игру с куда большим нетерпением.

В России намечается появление нескольких интересных стратегических игр

Поговорим о так называемом “отечественном производителе”. Компания “Акелла” практически закончила работы над продолжением “Века парусников”, игра будет называться “Рыцари морей”. С экспортным вариантом названия все проще и нагляднее - Age of Sail II: The Privateer. В продолжении, как водится, мы получим примерно то же, но больше, лучше и красивее. Помимо парусников, в игре присутствуют необычные суда, такие, как колесный пароход, экспериментальная подводная лодка или брандер. Обещают даже воздушный шар. Особое внимание уделено сетевой игре.

Немногим ранее должна появиться локализация перспективной 3D RTS Empire Earth от “Софт Клаб”. Проект, по заверениям тестеров, после выхода станет для RTS новым стандартом, взорвет жанр к чертям и покажет всем ареал обитания матери Кузьмы. Разработчики Stainless Steel Studios подошли к делу серьезно и привлекли для тестирования опытных онлайновых игроков со всего мира. От скриншотов веет атмосферой Sudden Strike или, если хотите, так и не родившихся AoE: Age of Tanks.

И, наконец, “Руссобит-М” снова радует российских любителей стратегий: компания подписала соглашение с той же Ubi Soft и скоро на прилавки поступит локализованная версия Battle Realms. Но об этом – немного подробнее.



Battle Realms, многообещающая RTS в восточном антураже

Разработчики Liquid Entertainment затеяли - ни много ни мало - совместить в Battle Realms все лучшие наработки других стратегий со своими находками. Это и усложненная система ресурсов, призванная точнее отражать реальное положение вещей, и внимание к боевой части, свойственное скорее тактическим проектам вроде Dark Omen, а не обычным RTS, и ролевые элементы развития персонажей, и многое другое. К примеру, вода в игре служит как первичным ресурсом, необходимым для утоления жажды ваших подчиненных, так и вторичным, способствующим произрастанию злаков, употребляемых в пищу, кроме того, с ее помощью можно тушить пожары. Сильно поврежденное строение загорится, как во многих других играх, но не будет полыхать вечно, а обратится в пепел и золу, если им не займутся пожарники-пейзане. Таким образом, строительство около водоемов становится жизненной необходимостью. Интересное применение получает простая, с виду, способность некоторых героев вызывать дождь, а пересекаемая вашим отрядом мелкая речушка выглядит просто вели-

Вопросы и ответы по игре Rock Manager

Оригинальная английская версия проекта Rock Manager линейки snowball.ru(tm)/1С от шведских команд PAN Interactive и Monsterland вышла в конце ноября. Недавно разработчики ответили на несколько самых часто задаваемых вопросов, связанных с проектом:

Кто создал игру?
Шведы. Monsterland и небезызвестная PAN Interactive ("Огнем и Мечом").

Почему сегодня так мало хорошей музыки?
Говорят, что хорошая музыка плохо продается.

Когда игра выходит в России?
Адаптированная русская версия будет выпущена в феврале 2002 года. А, например, в Англии игра появится вообще только поздней весной.

Почему роковые команды, когда становятся богатыми, обязательно устраивают концерты с симфоническими оркестрами?
Очень сложный вопрос. Сотни ученых по всему земному шару ломают голову над этой загадкой. На прошедшем недавно в Институте Популярной Музыки (Сан-Паоло, Бразилия) конгрессе команда бихевиористов из Кракова заявила, что имеется связь между этим фактом и длинными волосами, столь популярными среди рокеров. Согласно проведенным ими исследованиям, волосы закрывают ушные раковины и затрудняют проникновение звуков и, соответственно, их дешифровку головным мозгом. Таким образом, рокерам требуется все больше и больше музыкантов, чтобы воспринимать свои мелодии.

Что такое Rock Manager?
Это игра, в которой вам предстоит выступить в роли менеджера музыкальной группы и выполнить несколько заданий в различных погодных и природных условиях.

Какие музыкальные направления представлены в Rock Manager'е?
Главным образом игра сфокусирована на роке, тяжелом роке, поп-музыке и панке. Рэп-исполнители оказались слишком опасными личностями, чтобы их пародировать.

Откуда взята музыка для Rock Manager'а?
Все музыкальные композиции были написаны специально для игры. Они представляют множество самых разнообразных стилей и направлений. К тому же вы можете добавлять эффекты и микшировать их по своему желанию.

Персонажи игры имеют реальные прототипы в жизни?
Кхм... Все совпадения случайны и так далее по тексту.

Кто отвечает за репертуар музыкантов в игре?
В каком смысле "кто отвечает за репертуар"? Если ты сидишь дома и слушаешь наушники, то ты сам. На радио и телевидении есть специальные люди, называющиеся музыкальными продюсерами, которые несут персональную ответственность за подборку произведений для эфира. Но если речь о том, кто в ответе за происходящее в стране в целом... Наверное, русское отделение MTV.

Содержит ли музыка какие-то закодированные сообщения?
Естественно, музыка содержит сообщения! Среди рок-групп является общепризнанной практикой запись треков таким способом, чтобы когда проигрываешь композиции наоборот, фанаты озверевали и начинали крушить все и вся в округе. Ай! Ой! Кто-нибудь, уберите этих буйных подростков с первого ряда!



колепно. Этот пример наглядно показывает, как тесно сплетено все в мире Battle Realms. Единственный "человеческий ресурс" в игре – простые крестьяне, которые могут путем дополнительной тренировки быть произведены в лучники, мечники или кавалеристы. Возможен и дальнейший рост в классе: к примеру, клан Дракона может научить лучников владеть мечами и получить сильных универсальных воинов – за дополнительную плату, конечно. Вообще, боевая система обещается серьезная, на ход боя влияет тип территории, перепады высот и плохая видимость (туман, в частности), будет учитываться эффект внезапности при нападении из засады, а атаки с фланга или тыла куда опаснее простых ударов в лоб. В битвах схлестнутся четыре различных клана - Dragon, Serpent, Lotus и Wolf, одни сильнее в воинском искусстве, другие – в магии, но у каждого из них свой путь и свои особенности, использовать которые для победы будет необходимо. А выглядит все это очень впечатляюще уже сейчас: трехмерность, множество спецэффектов, отлично отрисованные объекты и персонажи.

Крестоносцы в Польше: Knights of the Cross

Чешская компания Cenega объявила, что еще в этом году она выпустит вполне доступную по цене стратегическую игрушку - Knights of the Cross. Сюжет "Крестоносцев" основан на исторических фактах, а также на знаменитом одноименном романе польского классика Генрика Сенкевича. Дело происходит в 15 веке, до и после Грюнвальдского сражения (1410 год) - одного из самых важных для всей средневековой Европы. Огромное влияние это событие оказало на судьбы Германии и Польши.

Рыцари Креста - так называли себя воины немецкого ордена, вторгнувшегося в польские пределы. Отличительным признаком им служили белые с черным крестом накидки. Противостояла им мощная армия Речи Посполитой. Игрок вмешивается в события в качестве вельможи, которому предстоит определиться с выбором стороны стороны. Будучи рыцарем, он располагает собственной армией, которую и использует для выполнения миссий, полученных от Великого Магистра или польского короля. После каждой победы рыцарь получает возможность прикупить новые или улучшить и заново экипировать старые юниты. Как у немцев, так и у поляков имеются свои сильные и слабые стороны, уникальные юниты и вооружение. За каждую из сторон можно отыграть кампанию (49 сражений за поляков и 53 за немцев). Предположительно игрок проведет в игре не менее 50 часов.



Предыдущий опыт команды связан с разработкой рисованной адвентюры Fairytale и обучалки для детей 5-10 лет под названием Timothy. Смогут ли чехи перейти от таких розовых проектов к суровой средневековой реальности, мы сможем узнать в декабре.

Rock Manager в ORIGINALS

Оригинальная английская версия единственного в своем роде симулятора менеджера рок-группы, Rock Manager, вышла в ноябре в рамках серии ORIGINALS. Проект разработан хорошо знакомой российским игрокам шведской командой PAN Interactive ("Тень Доминиона", "Отверженные", "Морские титаны", "Огнем и мечом").

Поклонники и знатоки англоязычной музыки получили возможность лично познакомиться с легкоузнаваемыми персонажами, испытать на себе все положительные и отрицательные стороны изменчивых характеров мировых звезд, самому выбрать мелодию и подобрать музыкантов, а затем побегать по теле- и радиостудиям в попытках пристроить свой новый хит. Подбирать подарки нужным и ненужным людям, улучшать атмосферу в недружном коллективе и устраивать концерты в клубах тоже входит в ваши обязанности.



Сейчас идет работа над глобальной адаптацией игры, и не исключено, что в русской версии (локализирует ее snowball.ru), выход которой намечен на февраль следующего года, в ваши руки попадут более близкие и знакомые российские исполнители и их нашумевшие хиты.

Червяки российского закваса

Компании Акелла и Ubi Soft объявили о подписании договора об издании стратегии Worms Blast на территории России и стран СНГ.



Worms Blast – это долгожданное продолжение культовых Worms, одной из самых прикольных стратегий девяностых. Игрока ждут поединки воинственных червяков-коммандос с применением разнообразного оружия, забавные сценарии и – изюминка сериала – азартный многопользовательский режим. В отличии от предыдущих частей, Worms Blast выполнен в современной 3D-графике, а действие игры разворачивается реальном времени. Кроме того, Worms Blast приятно удивит вас новыми видами оружия, такими как Атака Морского Монстра, Торпедирование или Метеоритный Дождь. Появятся необычные стартовые условия: битвы в игре будут разворачиваться не только на суше, но и на воде. И, конечно, никуда не денутся столь любимые всеми игроками фирменный юмор. Выход игры намечен на декабрь 2001 года.

Кореец Byung Geon Kang aka CNS_Grunt выиграл Conquerors International Tournament

Гражданин Южной Кореи Byung Geon Kang aka CNS_GRUNT стал победителем прошедшего в Сиэтле (шт. Вашингтон) международного чемпионата Age of Empires: The Conquerors International Tournament.



В финал вышли представители следующих стран: Аргентины, Австралии, Бельгии, Бразилии, Канады, Дании, Франции, Германии, Нидерландов, Сингапура, Швеции, Швейцарии, Тайваня, Великобритании, США.

Корейцу был вручен подписанный Биллом Гейтсом чек на 50000$, а также символ победителя турнира - римский меч гладиус (Age of Empires Imperial Gladius Sword).

BGK 18 лет, и он далеко не новичок в стратегических играх. За последние два года он выиграл или стал призером пяти международных турниров. Обидно, что россияне вообще не были представлены на этом празднике компьютерного спорта.

SIMULATION

Championship Manager 2001/2002 впереди планеты всей

Самый популярный футбольный менеджер бьет все мыслимые и немыслимые рекорды. К середине октября было продано более 103 000 (!) копий игры. Оказывается, такого результата до сих пор в Великобритании никто не добивался, даже мультиплатформенные игры! Председатель Sports Interactive Paul Collyer в своем интервью сказал, что количество проданных копий подобралось к отметке годовых продаж компании (!) и что за это время было куплено около 12 000 экземпляров CM 2001/2002 лишь благодаря онлайновым заказам на сайте. То ли еще будет...

В полку менеджеров прибыло

В конце этого года на прилавках магазинов должен появиться менеджер футбольной команды Kick Off 2002. Разработчики утверждают, что в своей игре они возьмут все самое лучшее из существовавших ранее футбольных менеджеров и в эту гремучую смесь добавят своеобразные фичи для хардкорных фанатов европейского соккера. Нам также сулят



самую правдивую статистику и "204 международных команды". Любопытно, будут ли это сборные или же таково совокупное количество клубов в игре? В общем, разработчики из Anco Software не скупятся на обещания и с удовольствием вешают спагетти на уши доверчивых геймеров. Тем не менее, в несомненные плюсы будущей игры стоит отнести возможность создавать свою собственную лигу или чемпионат. Ждем-с.

Сбор трофеев с трупа

Компания Sega со своей приставкой Dreamcast не собирается сдаваться. Большие боссы в своих кабинетах решили поднять из могилы все самые лучшие игры и издать их на PC.

В ближайшем будущем нас ожидает перевод на персональный компьютер спортивного симулятора Virtua Tennis и безумно популярной в свое время аркадной гонки Crazy Taxi, которая разошлась по всему миру тиражом в один миллион экземпляров. Разработчики обещают, что не собираются портировать свои хиты в их первозданном виде. Сейчас они потеют над улучшением движ-



ИГРУШКИ
Innonics
ГНОМЫ
SEK
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
ОНИ МОГУТ КОПАТЬ.
А МОГУТ И НЕ КОПАТЬ...
ИГРУШКИ
ГНОМЫ
НОЯБРЬ 2001
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

ков, так как графическое великолепие уже прошлого века никуда не годится в наши времена. Virtua Tennis пожалует к нам в гости уже в феврале, а Crazy Taxi появится на полках магазинов не раньше апреля будущего года.

Кейджу такое и не снилось!

В конце ноября Snowball Interactive совместно с "1С" собирается осчастливить всех геймеров России выходом симулятора угонщика автомобилей "Угнать за сорок секунд". Speed Thief (именно так называется оригинальный проект, успевший выйти на территории большинства европейских стран) уже заработал в Германии четыре награды: две за оригинальность и две за интенсивность игрового процесса. Всему виной талантливые финские разработчики из компании Inca Gold.



В игре нам дозволено угонять любые "тачки", а после этого необходимо благополучно "загнать колымагу старику Джошуа". Разумеется, "копы" не спят, и все ваши водительские навыки моментально проявятся при первой же встрече с этими ребятами. Так на спортивном автомобиле можно промчаться по городским улицам со скоростью 180 миль в час. Длина самой большой трассы (их будет ровно десять штук) составит двенадцать миль. А теперь прибавьте ко всему вышесказанному реалистичную физику, современные графические выкрутасы и перспективу вволю позабавиться с двенадцатью фиксированными игровыми камерами. В итоге вы получите "Угнать за сорок секунд".

Объявлена Colin McRae Rally 3

Компания Codemasters объявила о начале работ над третьей игрушкой в сериале Colin McRae Rally. Ожидается, что Ford Focus RS World Rally Car станет наиболее достоверной гоночной машиной среди всех когда-либо созданных в компьютерных играх. Ее графическая начинка будет превосходить в шестнадцать раз предшественницу из Colin McRae Rally 2.0. Количество полигонов будет просто запредельным - 13000 на машину (в предыдущей игре их было "всего" 800).

Ожидается детальная проработка всех узлов и интерьера автомобиля, реальнейшая система повреждений. Все, что может слететь с машины во время столкновений и аварий, - будет слетать и деформироваться.

Анимации подвергнутся и оба пилота - McRae и его напарник Nicky Grist, тела которых будут реагировать на любое движение автомобиля. Более реалистичным станет и поведение водителя за рулем, использование педалей, переключение скоростей и задействование ручного тормоза.

В плане получения информации из первых рук, разработчики в полной мере контачат с ключевыми фигурами в команде, ответственной за Ford Focus RS WRC. В ходе чемпионата 2001 года им был предоставлен эксклюзивный доступ "access-all-areas". Аналогичной свободой они пользуются и в штаб-квартире Ford Racing HQ, которая расположена в Кокермаусе.

Релиз игрушки намечен на третий квартал следующего года.

Тони, ну где же твой скейтборд?

Компания Activision подтвердила, что третья часть популярного симулятора скейтбордов от Тони Хока появится в варианте для PC никак не ранее первого квартала 2002 года. Причины такого безобразия компания предпочла не разглашать, ограничившись лишь обещанием поделиться с общественностью новой информацией, как только таковая появится.

Факт такой длительной задержки тем более неприятен, потому что Tony Hawk's Pro Skater 3 уже месяц как вышел в своей PS2 версии и намечен к выходу в этом году на всех остальных платформах.

Анонсирован новый Наскар и не только

Из стана французского отделения компании Sierra поступило следующее заявление. Бессменный разработчик популярной серии NASCAR Racing фирма Papyrus (наверное, у этой команды на роду написано всю жизнь трудиться над реализацией овальных гонок в мире полигонов) взвалила на себя ношу по производству сразу двух автосимуляторов. Первый проект, разумеется, NASCAR Racing теперь уже с пятым порядковым номером. Второй – исторический Great Price Legends 72. И, если ради истосковавшейся по овалам публики Papyrus надо торопиться, ибо релиз должен состояться уже в марте будущего года, то на Great Price Legends 72 есть куда больше времени. Данная игра должна появиться на полках магазинов осенью 2002 года. Первые скриншоты, которые обязаны развеять все мифы и вопросы относительно графики, появятся лишь в январе.



RPG

Релиз Dungeon Siege состоится в апреле 2002 года



Компания Microsoft объявила, что выход весьма ожидаемой фэнтезийной ролевушки Dungeon Siege (разработчики - Gas Powered Games) должен состояться в апреле следующего года.

Создается Magic: the Gathering Online



Компания Wizards of the Coast вскоре выйдет на рынок онлайновых развлечений с карточной Magic: The Gathering. Релиз намечен на весну 2002 года, в настоящее время проходит альфа-тестинг игрушки.

MTG придумал Ричард Гарфилд в 1993 году. На сегодняшний день насчитывается шесть миллионов игроков в пятидесяти двух странах. Ежегодно проводится порядка 80000 официальных соревнований. Игроки формируют свои колоды из тысяч карточек с существами, обладающих уникальными боевыми возможностями.

В онлайновой Magic игроки смогут приобрести цифровые карты (из всех изданий и дополнений), обмениваться ими друг с другом, создавать и модернизировать колоды. В виртуальных комнатах они смогут поиграть в "случайные" игры или принять участие в полномасштабных турнирах. У новичков будет возможность понаблюдать за играми в Casual Playroom. Освоиться в игре поможет встроенный туториал и комнаты для тренировочных игр.

Разработкой новой компьютерной версии настолки занимается базирующаяся в Мэриленде компания Leaping Lizard Software.

Вскоре должен начаться интенсивный бета-тестинг игрушки.

Большие братья из Blizzard следят за юзерами: Diablo II Patch 1.09c

Вышел очередной патч ко второй Дьябле и LOD. Особых изменений в геймплее не предвидится, зато игра получит способность собирать и передавать в Blizzard сведения о конфигурации компьютера юзера, о типе процессора, объеме памяти, видео- и аудио-карте и т.п.

Делается это вроде как для того, чтобы получить данные об усредненной системе пользователя игр Blizzard, на кото-

рую будут ориентироваться девелоперы третьей части Warcraft.

Впрочем, эта головная боль светит только обитателям США и Канады, к тому же, они вроде как смогут оказаться от этой "услуги" в ходе инсталляции патча.

Ultima Online прирастет довеском Lord Blackthorn's Revenge

Как отменила ЕА публикацию Origin, так все фанаты UO и вздохнули тяжко, похоронив надежды поиграть в технофэнтезийную обновку Ультимы.

Но, как оказывается, кто-то там, в этой самой Electronic Arts все-таки соображает, а может, деньги привык считать. Скоро многое из обещанного в несостоявшейся Origin всплывет в очередном адд-оне Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge.



Фишки:

- новая область появится в центре Илшенара (Ilshenar), причем, что немаловажно, в этот трехмерный мир теперь смогут попадать и юзеры, использующие старый, добрый и неглючный 2D UO клиент. Ходят слухи, что здесь можно будет встретить самого лорда Блэкторна;
- свыше 30 монстров, порожденных талантом Тода Макфарлана (создателя культового Spawn);
- свыше 30 новых предметов, которые можно будет создавать или собирать. Для UO это весьма впечатляющее количество. Соответственно появятся новые возможности у ремесленников;
- как и для Origin, на сайте игры будет появляться соответствующая fiction, из которой можно будет узнать, как же это мир Сосарии дошел до такой жизни;
- похоже, на смену увлечения фракционной борьбой придет очередной глобальный квест по спасению игрового мира от мести лорда Блэкторна;
- переделанный AI монстров, которые станут не только умными и злобными, но и хитрыми;
- облегченное вливание в игровой мир новых игроков;
- ввод системы Virtue System (добродетелей), что обеспечит возможность более глубокого развития персонажей.

Выход Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge намечен на начало следующего года.

"Fort Boyard: Изгнание" - в продаже с 17 декабря

Компания "Новый Диск" сообщила о завершении локализация игры, разработанной по мотивам знаменитого TV-шоу, "Fort Boyard: Изгнание" от компании Microids.

Немного истории. Форт Байард был задуман как крепость, окруженная со всех сторон водой, предназначенная для ведения войны с англичанами. Но так уж распорядилась судьба, что к концу строительства, за время которого на французском троне сменилось три Наполеона, война закончилась. И не мудрено, ибо одну только насыпь возводили целых пять лет! Чуть позже один предприимчивый французский дантист задумал сделать из форта гостиницу, но у него ничего не вышло. Наконец, ближе к 90-м годам XX века, форт был куплен Жаком Антуаном - создателем телевизионной игры - за огромную сумму в... 1 франк, и через некоторое время, после небольшого капремонта и оборудования крепости различными устройствами, его передача увидела свет и очаровала жителей всего мира. Популярность TV-шоу, говоря без преувеличения, огромна. Видимо, поэтому "Fort Boyard: Изгнание" - уже третья компьютерная игра о форте. И если началось все с имитации телевизионной версии игры и соблюдения ее правил, то сейчас это уже самостоятельный проект, вылившийся в безумную историю с захватом Земли кладбищенскими обитателями.

Вкратце дело обстоит так: некий жестокий маг Арок во главе несметных полчищ полулюдей-полуживотных захватил старинную твердыню и попирает своей нечистой ногой славные булыжники французского форта. Ваша задача – выкурить их оттуда.

До появления игры в России осталось совсем немного времени - "Fort Boyard: Изгнание", полностью переведенная на русский язык, поступит в продажу ориентировочно 17 декабря.

Звездный композитор для Morrowind

Музыку для новой игры из серии Elder Scrolls: Morrowind будет писать композитор Jeremy Soule, ранее неоднократно засветившийся в деле создания музыки для знаменитых игрушек. В 1997 году он получил приз Gamespot Music Award за саундрек к игре Total Annihilation, а в 2000 году за музыку к Icewind Dale. Последней работой Соула стала работа над музыкой к игрушке Harry Potter and the Sorcerer's Stone, который уже появился в продаже.

В интервью именитый композитор сознался, что для него большая честь участвовать в создании такой знамени-









той серии, как Elder Scrolls, и он приложит все силы, чтобы его оркестровые композиции как можно идеальнее отобразили всю эпичность этой RPG.

Узнать, насколько слова Soule сошлись с его деяниями, мы сможем весной 2002 года, когда Morrowind должен появиться в магазинах.

"Генератор Кроссвордов" в продаже

В середине ноября состоялась презентация нового развлечения от компании БУКА - программы-генератора кроссвордов. Новинку тут же проверили в процессе соревнования трех команд умников:

- "Что? Где? Когда?" и "Брейнринга"
- журналистов
- "букинистов"

Чтогдекогдашники под предводительсвом Максима Поташева оказались на высоте, продемонстрировав недюженные знания. Два кросса они расщелкали быстрее и полнее всех, а на третьем оказались на третьем же месте только потому, что не умеют пользоваться приемом Save/Load и рядом стоящими компьютерами с тем же кроссвордом...

Сама программа пригодится всем любителям этих самых кроссвордов. Фишки:

- свыше 20 тысяч слов и 25 тысяч определений
- несколько уровней сложности (можно создавать кроссворды объемом до 100 слов)
- множество тематик
- свыше 100 кроссвордных конфигураций/матриц

Что касается системных требований, то такие компы придется еще поискать - 486DX2-66 16Mb RAM.

Another War локализует и издаст "Акелла"

Компания Акелла и группа компаний CENEGA N.V. объявили о подписании договора об издании игры "Другая война" (оригинальное название: Another War) на территории России и стран СНГ.

Судя по имеющейся на сайте игрушки информации, у польских разработчиков из Mirage Interactive вполне может получиться захватывающая ролевая игра, выполненная в лучших традициях изометрических компьютерных RPG. Действие ее разворачивается во время Второй Мировой войны на территории оккупированной Европы.



Главному герою предстоит спасти из плена лучшего друга и сорвать секретную операцию фашисткой Германии. В наличии огромный насыщенный мир (от французских провинций до блокадного Ленинграда), сложная ролевая система и приятная во всех отношениях графика. В игре мы встретим 120 видов оружия, более сотни видов солдат, свыше 1000 сцен в разрешении 800x600, изометрический движок и редкую для современных ролевушек военную тему.

Ждем выход "Другой войны" в феврале следующего года.

НОВОСТИ КОМПАНИЙ

Раскол в GSC GameWorld

Стало известно о расколе в украинской компании GSC GameWorld. Вот как прокомментировал произошедшее Сергей Забарянский: "Команда программистов, создавшая Venom, ушла из компании GSC и основала новую фирму, Deep

GSC GAME WORLD
Game Development Studio

Shadows. Мы начали разрабатывать новую 3D action+adventure игру, основанную на движке Vital Engine ZL 2.0. В наших ближайших планах - опубликовать в интернете все редакторы движка VE ZL 1.0, на котором была сделана игра Venom. Те, кто в совершенстве его освоят, имеют все шансы стать штатными level-дизайнерами нашей компании. Движок также доступен для лицензирования сторонними разработчиками".

Любители анимешных игрушек схлопотали вирус на DVD

Компания Warner Bros. отозвала из продажи выпущенный на прилавки DVD "Meet the Beat Alls". Диск оказался зараженным компьютерным вирусом FunLove, который инфицировал все писишки, где производилась установка вспомогательного софта с этого DVD. В бубен тревоги на форумах первыми забили несколько юзеров, на машинах которых антивирусное обеспечение отловило симптомы заразы.

FunLove впервые появился в 1999 году, особенно любит заражать сервера под Windows NT и компьютеры с Windows 95, 98 и Me. Он также обладает умением распространяться по локальным сетям. Warner Bros. - не единственная компания, которой не повезло с этим вирусом. В апреле этого года компания Microsoft заполучила его на сервер, осуществляющий онлайновый сервис для привилегированных категорий пользователей.

Несмотря на приличный возраст - свыше 2 лет, FunLove все еще весьма котируется в рейтингах антивирусных компаний, например, фирма Trend Micro считает его компьютерным вирусом No.7 в десятке "лучших".

Представитель Warner заявил, что вирус появился на этапе тиражирования дисков. Копии мастер-диска были уничтожены, а сам продукт отозван из шопов и из редакций соответствующих изданий.

Раскрутка Return to Castle Wolfenstein стоимостью в миллион баксов

Компания Activision договорилась с журналом Maxim и компанией Hollywood Records о раскрутке игрушки Return to Castle Wolfenstein. На что же уйдет миллион баксов?

Во-первых, к декабрьскому изданию "Максима" штампуется бандловый компакт тиражом свыше одного миллиона экземпляров (ранее этот журнал диски не жаловал вообще). На мультимедийном диске будут выложены:

- "конфиденциальное досье" с информацией и графикой ;
- трейлер "Behind Enemy Lines: The Making of Return to Castle Wolfenstein";
- скринсейвер "Girls of Castle Wolfenstein";
- музыкальное видео и звуковые треки от Hollywood Records с участием Simon Says и Third Strike;
- аналогичное добро от Mammoth Records (The Full Nine и Fu Manchu);

Не обойдется и без печатной рекламы в "Максиме" и онлайновых зазываний на Maxim Online. Среди многого другого будет возможность поучаствовать в розыгрыше кучи призов: супер-пупер игрового компьютера "Ultimate PC Gaming System" - Alienware Area-51, стоимостью $2,199, ограниченного издания игры (в металлическом боксе) и обычных копий игрушки. Устроители всей этой халявы утверждают, что победителей определит случай.



Во время празднования Рождества Hollywood Records обеспечит непрерывное присутствие информации о Return to Castle Wolfenstein в радиозфире и на продвинутых музыкальных сайтах Launch.com, aximonline.com и Hollywoodrecords.com. Не забыты и стандартные способы завлекалова - раздача слонов в супермаркетах и торговля сувенирами во время всевозможных концертов.

Milia в поисках талантов

У студентов и независимых разработчиков появилась возможность продемонстрировать их достижения в области игротворения на выставке Milia 2002, которая пройдет в Каннах в феврале следующего года.

Для подобного рода господ организаторы выставки выделяют аж пятнадцать стендов в секции Game Developer Village.

Требования к участникам:

1. Вы должны быть независимым разработчиком.

2. Ваша игра или связанная с играми технология не должна быть опубликованной.

Еще одна возможность засветиться в том же месте и в то же время - принять участие в конкурсе интерактивных проектов New Talent Competition, который организован для студентов, связанных с курсами New Media или соответствующими исследовательскими программами. Вряд ли в России найдутся подобные курсы (основанные на обучении с применением продвинутых технологий).

Все, кого заинтересовала возможность принять участие в этом мероприятии, могут посетить сайт выставки по адресу www.milia.com, чтобы получить полную информацию.

Бесплатный Java Plug-in для любых MS виндов

Компания Sun Microsystems выложила для бесплатного скачивания и инсталляции Java-плагин для любых Windows (NT и XP - в том числе). Скачать его можно на этой страничке http://java.sun.com/getjava/installer.html.

Плагин автоматически инсталлируется после выкачивания инсталлятора (около 9 мегабайт), после чего его можно "прописать" как в IE, так и в Netscape 6.

Ubi Soft открыла новый сайт

Компания Ubi Soft открыла новый сайт, целью которого является быстрое соединение игроков, желающих поиграть в продукты Ubi в онлайне. На данный момент запущены американский и французский серверы. В перспективе компания собирается запустить по серверу в каждой европейской стране (России, правда, скорее всего, в этом списке не будет).

При заходе на сайт можно узнать, сколько игроков в данный момент играют в ту, ли иную игру. Для того, чтобы самому попасть в этот список, надо зарегистрироваться (бесплатно) и скачать специальный браузер (около 6Mb) для поиска свободных игровых серверов.

Основными фаворитами на сайте сейчас являются Rogue Spear: Black Thorn и недавно вышедший Tom Clancy's Ghost Recon. В скором времени на сайте также появится поддержка "ИЛ-2 Штурмовик", который уже ушел "на золото". Адрес сайта прост: www.ubi.com.

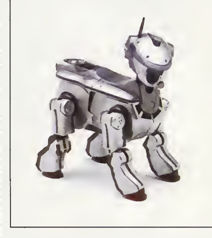
Собачка AIBO ERS-220: японцы прогнозируют спрос на пса-мачо

Новейшая инкарнация японской робо-собачки AIBO, которую представила корпорация Sony, будет просто напичкана виртуальными мужскими гормонами.

Стюарт Воллок, директор лос-анджелосской компании Entertainment Robot America (американская "дочка" Sony) говорит, что "... мы предпочитаем называть его Mr. 220 с характером. Возможно он несколько более мачо, чем предыдущие роботы, в том числе - последние модели Latte и Macaron, которые были выпущены в начале сентября".

Робот AIBO ERS-220 - гладкое серебристое существо, тело которого напоминает гибрид грейхаунда и спортивного автомобиля. Его дизайн направлен на привлечение внимания подростков и любителей технических новшеств в возрасте от 25 до 45 лет.

Новая псина поступит на прилавки к Рождеству, по цене 1500$ (в США). В плане опасения насилия в любом виде сотрудники SONY тоже не усматривают никаких осложнений. Все тот же Воллок утверждает, что "... он определенно не является жестоким или враждебным AIBO, ну, может быть, чуток агрессивным. Но он по-прежнему дружелюбен и мил". Просто новая фишка в старой собачьей форме расчитана на тех господ, которые предпочитают последние технологии и водят "Порш", ежели позволяет банковский счет. Соответственно, собачка способна войти в режим форсажа, и, если ее что-либо возбудит, она может выдать такой ревущий звук, что соседям мало не покажется.



В ближайшее время Sony собирается разработать разные головы, хвосты и колесики, с помощью которых можно будет разнообразить внешний вид основной модели, даже придать ей автомобильный вид.

Физику в массы

Как сообщил во всеуслышание глава Ion Storm Уоррен Спектор, его компания заключила контракт с фирмой Havok на приобретение и использование их пакета программ в таких известных поектах фирмы, как Deus Ex 2 и Thief 3. Создатель "Ultima Underworld" и "System Shock" заявил, что эта сделка позволяет сэкономить команде разработчиков кучу времени на модернизации движка Unreal и использовать освободившееся время для создания более красивых и продуманных уровней.

Продукт компании Havok, специализирующейся на различном софтваре, это универсальный набор инструментов девелопера, позволяющий реализовать в играх реалистичную физику, включая такие красивые эффекты, как развевающаяся одежда и переливающиеся жидкости.

Кроме Ion Storm, продукт компании Havok используют для своих новых игр такие именитые игроделы, как Valve Software, Acclaim, Team 17, Blizzard (для "Warcraft 3"), Digital Anvil ("Freelancer" и "Brute Force"), Headfirst ("Call of Cthulhu"), Microids ("Open Kart") и другие фирмы.

Panasonic: американский облом

В конце октября компания Matsushita Electric Industrial Co. (которой принадлежит и брэнд Panasonic) представила новый DVD проигрыватель, совмещенный с приставкой Nintendo GameCube. Появление Panasonic SL-GC10 на японских прилавках запланировано на 14 декабря. Ориентировочная цена - 325$.

Помимо воспроизведения DVD и баловства в игрушки для Nintendo GameCube, новое устройство позволяет проигрывать форматы DVD-Video, DVD-R, Video-CD, Audio CDs и CD-R/CD-RW.

На передней панели имеется жидкокристаллический дисплей, в комплект входит дистанционное управление. Также предусмотрены разнообразные видео- и аудио-эффекты, используемые при воспроизведении фильмов и во время игр. Поставки Panasonic SL-GC10 в США не планируются.

THQ приобретет Rainbow Studios

Компания THQ Inc. объявила о подписании договора о намерениях по приобретению компании-разработчика Rainbow Studios. Мероприятие направлено на усиление внутреннего разработческого потенциала THQ на фоне растущей потребности рынка в высококачественных продуктах для консолей нового поколения - PlayStation 2, GameCube и Xbox.

Rainbow Studios присутствует на рынке пятнадцать лет, ею выпущены такие хиты как: серия Motocross Madness (PC), ATV Offroad Fury (PlayStation 2), Tiger Woods PGA Tour 2000 (PC), а также выполнены несколько телевизионных и анимационных проектов. В настоящее время студия ведет разработку таких проектов, как: Activision's Matt Hoffman's Pro BMX (PlayStation 2), Lucas Arts' Star Wars Racer II: Racer Revenge (PlayStation 2) и Infogrammes' Splashdown (PlayStation 2).

Приобретение студии произойдет по обоюдному согласию и ко всеобщему удовольствию. THQ получит классную команду талантов, а таланты - поддержку издателя.

Rainbow Studios - мощнейшая студия на юго-западе США со штаб-квартирой в Фениксе (штат Аризона). По результатам договоренности Rainbow Studios станет полноценной "дочкой" THQ. При этом THQ передаст акционерам Rainbow Studios порядка миллиона обычных акций.

Infogrames отчиталась об успехах в первом квартале

Компания Infogrames Entertainment обявила 7 ноября о существенном росте доходов в первом квартале 2002 года (фискального, квартал окончился 30 сентября): 136.6 миллионов евро против 85,6 за тот же период прошлого года (рост - 60%).

Приобретенная в январе 2001 года компания Hasbro Interactive принесла доход в 39.7 миллионов евро, львиная доля которых была получена на территории США (36.1 млн.), что позволило американскому отделению Infogrames (Infogrames, Inc.) преодолеть прошлогодние финансовые затруднения (убытки за первый квартал прошлого года составили $32.7), и продемонстрировать доход в $552,000.



Рост доходов компании подтвердил правильность избранного курса:

- успешное приобретение нескольких фирм в течение двух последних лет;
- эффективная реструктуризация американского отделения;
- стратегическое решение разрабатывать продукты, предназначенные для массового рынка и всех платформ.

Успешные проекты первого квартала: Driver 2 (PSX), Test Drive Off Road: Wide Open (PS2), Deer Hunter 5 (PC), Looney Tunes' Sheep Raider (PSX), Digimon (PSX), Monopoly Tycoon (PC), Roller Coaster Tycoon (PC).

Для очередного фискального квартала заготовлена не менее впечатляющая линейка продуктов:

- Survivor и Civilization III для PC
- NASCAR Heat 2002, Le Mans 24 Hours и Splashdown для PS2
- NASCAR Heat 2002, Test Drive Off Road: Wide Open и Transworld Surf для Xbox.

Помимо этого ожидается возвращение в середине ноября на рынок брэнда ATARI, под которым выйдут два тайтла для PS2: Splashdown и MXrider. Также Infogrames получила эксклюзивные права на публикацию в Европе продукции японских гигантов Sega и Bandai.

Абсолютное издание пасьянса

Компания Акелла объявила о подписании договора об издании игры "Абсолютный пасьянс" на территории России и стран СНГ. "Абсолютный пасьянс" - это уникальный сборник пасьянсов, способный удовлетворить самый взыскательный вкус. Почти 400 различных раскладок, сотни настроек и отличная графика делают эту игру действительно незаурядным продуктом. Выход "Абсолютного пасьянса" намечен на декабрь 2001.

В стане Electronic Arts произошло небольшое кадровое землетрясение

Ряды работников онлайнового подразделения EA.com тают прямо на глазах. В конце октября было уволено около 250-ти сотрудников, что составляет около сорока процентов общего состава. Люди попросту попали под обыкновенное сокращение из-за неудовлетворительного финансового состояния своей конторы. Боссы Electronic Arts вынуждены были пойти на такой решительный шаг из-за того, что слишком раздутый штат EA.com не давал должного финансового дохода и с завидным постоянством приносил убытки. По мнению финансовых аналитиков, такие хирургические меры должны благотворно сказаться на положении дел многострадального онлайнового подразделения. Предполагается, что к началу 2003 года сотрудники самостоятельно выкарабкаются из настигшего их кризиса и начнут приносить очень хорошую прибыль.

Руководство североамериканского игрового гиганта Electronic Arts уверяет, что "рокировки" нисколько не повлияют на состояние таких онлайновых проектов, как The Sims Online, Earth and Beyond, Motor City Online и линейку спортивных симуляторов от EA Sports. В то же время с прискорбием приходится сообщить, что один из самых многообещающих онлайновых проектов фирмы, BattleTech 3025 попал под нож. Все работы над игрой были приостановлены, а бета-сервер закрыт.

"Новый Диск" договорился с Rage Games Ltd

Компания "Новый Диск" объявила о подписании эксклюзивного лицензионного соглашения с британским издательством Rage Games Ltd., согласно которому она получает эксклюзивные права на издание и распространение игр Rage Games на территории России, стран СНГ и Балтии. На данный момент к выходу готовятся как переиздания известных хитов, включая Incoming, Expendable, Hostile Waters и т.п., так и абсолютно новые продукты, среди которых потенциальные лидеры продаж Incoming Forces, Gunmetal и Mobile Forces. Все игры будут полностью переведены на русский язык.

Данный контракт является следующим шагом компании "Новый Диск" по продвижению новой политики издания игр в России. Rage Games Ltd., до этого



Новый командно-тактический шутер

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
- BLACK THORN -



Ubi Soft





- Захватывающий сюжет
- 10 сюжетно связанных миссий
- Самое современное вооружение
- Карты для многопользовательских баталий
- Новая миссия «Lone Wolf» – «Одинокий Волк»
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры

Правосудие без границ

Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды «Rainbow» - остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение «Rainbow» обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову - теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде «Rainbow»? Решать тебе!

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения своп-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

New Media Generation   Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru   www.vKIDS.ru   www.GameBox.ru

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел/факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.ru.

рассматривавшая российский рынок как малоперспективный, является одной из первых компаний, поддержавших инициативу введения DVD-упаковки, как нового стандарта качества для издания игр в зкономичном варианте.

LithTech облегчает жизнь девелоперам

Специализирующаяся на изготовлении и улучшении графических движков компания LithTech официально анонсировала три новых набора инструментов девелопера, предназначенных для создания неповторимых по красоте трехмерных миров.
Первая из зтих систем, LithTech Jupiter, в данный момент уже используется создателями No One Lives Forever 2. Вторая система, LithTech Talon, рассчитанная на игры с высоким уровнем динамизма, уже была опробована в недавно вышедшем Alien vs Predator 2. Третья система, LithTech Cobalt, применялась в создании No One Lives Forever для PlayStation 2.
Кроме того, LithTech собирается в 2002 году предложить потенциальным покупателям свою новую разработку - Discovery, которая затачивается специально для создания онлайновых игровых миров.

Strategy First в Европе

Разработчик и издатель игр на PC компания Strategy First продолжает завоевывать европейский рынок. Несколько дней назад она заключила еще два соглашения с дистрибьюторами на распространение своей продукции в старушке-Европе. На сей раз, пособниками "Первостратегов" в продажном деле стали компании Nobilis и Vision Park.

Nobilis будет распространять игрушки Strategy First на территории Бельгии, Люксембурга и Франции, в то время как Vision Park теперь станет отвечать за реализацию в странах Скандинавии. Обе компании, и Nobilis, и Vision Park, были очень рады придти к соглашению с таким монстром игрового мира, как Strategy First, ведь по последним данным он захватил уже около 30 процентов игрового рынка Франции.

Среди игр, корые теперь будут распространять Nobilis и Vision Park, присутствуют такие названия, как Waterloo: Napoleon's Last Battle, Rails Across America, Disciples Gold и Steel Beasts.

А Мамба вас нзнавыдыт!

Судя по всему, первый проект молодой команды Mumbo Jumbo, стратегия Myth III: The Wolf Age, стал ее лебединой песней, точнее, последней пляской с там-тамами. 3 ноября был закрыт офис данной фирмы, который располагался в Ирвайне, штат Калифорния. Злые языки поговаривают, что причиной закрытия стал, скажем так, не слишком успешный дебют Myth III: The Wolf Age. Не исключено, что часть сотрудников почившей в бозе фирмы вернется в Ritual Entertainment, в результате раскола которой, собственно, Mumbo Jumbo и родилась.

Битва началась!

Пятнадцатого ноября в США начались продажи Xbox. А еще через три дня к разборкам за долю рынка подключилась Nintendo со своим GameCube.

Обе новейшие консоли пытаются наступать на пятки PlayStation 2 от Sony, которая уже продалать на североамериканском континенте в количестве пяти миллионов систем.

И Microsoft, и Nintendo прикидывают продать в ходе рождественских праздников порядка 1-1.5 миллиона приставок. По прикидкам аналитиков компания Microsoft только к 2004-2005 году начнет получать прибыль от Xbox (на каждой проданной приставке сегодня Microsoft теряет 75$). С целью поскорее завоевать рынок, цена системы существенно занижается. И хотя при цене $299.99 Xbox не выглядит дешевой, она содержит помимо быстрых чипов и графических процессоров еще жесткий диск и модем.

GameCube стоит $199.95, что на стольник дешевле как приставки Билли,



Компании Nival Interactive исполнилось аж пять лет. ПОЗДРАВЛЯЕМ!

16 ноября в клубе "Кино" собрались хаоты и кинеты, виталы и синтеты. Кто из приглашенных принадлежит к какой расе, выяснялось сразу же за входными дверями клуба. Для этого некоторым измеряли длину конечностей, причем мерилом служила подозрительного вида косточка. Другим предлагали показать ладонь, улыбнуться, улыбнуться шире... Также бросалась пара кубиков, и на основании всех собранных параметров следовал безапелляционный вердикт типа: "Явный кинет во втором поколении". После этого на шею новообращенному вешался мешочек соответствующего цвета и он допускался к столу, за которым восседали четверо существ - по одному для каждой расы.

- Как имя твое? - звучал вопрос, и после сверки со списком приглашенных, ответившему выдавались картонки-ресурсы опять-таки соответствующего цвета.
На каждой картонке было написано слово, из которых в дальнейшем лорды рас творили заклинания.

Можно было поучаствовать (плата - ресурс) во всевозможных конкурсах - бросание шариков в мишень, одевание доспехов на прекрасную незнакомку (в качестве армора служили рулоны туалетной бумаги, причем половина одеяния незнакомки состояла из деталей от старых противогазов), дегустация и распознавание жидкостей, верчение бутылочки, взаимное лопание привязанных к ногам шариков - в общем, много чего было интересного. Тем, кто побеждал в подобных затеях, выдавались дополнительные картонки с ресурсами.



Все это происходило в таинственном полумраке и под энигматическую музыку. Если хотелось отведать явств со стола другой расы, нужно также было расстаться с ресурсом.

Когда приглашенные почти уже совсем расслабилась, на небольшой сцене появился Сергей Орловский и Елена Чуракова, которые напомнили всем, для чего они здесь собственно находятся: компании Nival Interactive исполнилось пять лет.

Позволим себе коротко напомнить вехи:

1996 - шесть человек создали Nival, подписан контракт с "Букой" на издание игрушки.

1997 - В команде - 19 человек. "Аллоды" получают приз Аниграфа, подписаны контракты с "1С" и Monolith.

1998 - 27 человек. "Аллоды" изданы по всему миру. Пользуется популярностью игра на бесплатных серверах. Начата работа над "Проклятыми Землями". Разрабатывается собственный трехмерный движок. Изданы первые 100.000 дисков.

1999 - 38 человек. "Аллоды 2" также разошлись по всему миру. Создан отдел локализаций (первая работа - Атлантида 2). Задуманы "Демиурги", в составе дизайнерской группы игры - 5 человек. Издано 260.000 дисков.

2000 - 56 человек. "Проклятые земли" изданы в более чем 15 странах, также им присуждено множество наград российской и зарубежной прессы. Локализовано 11 западных игр, изданных "1С". Подписаны контракты на издание "Демиургов". Выпущено 800.000 дисков.

2001 - 85 человек. "Демиурги" изданы в России. В начале 2002 года игра будет издана более чем в 15 странах. Многопользовательский режим завязан на международный бесплатный сервер GameSpy Arcade. Начат проект "Блицкриг", контракт на издание игры уже подписан с CDV и "1С". Изданы 22 локализации и свыше 1.5 миллиона дисков.



Сразу после завершения официальной части были избраны лорды рас (ими стали те, у кого скопилось побольше все тех же ресурсов).

И пошла раса на расу... Канат тянули, пиво на скорость пили, узлы завязывали и развязывали, одновременно доставали нечто из черного ящика, стремясь этого нечта захапать побольше. А потом лорды произнесли сформированные на основе ресурсов заклинания и появились монстры! В общем зачете победителями оказались красные хаоты, команда которых была отмечена подарками, сильно смахивающими на завернутые в красивые бумажки собрания коробок с компьютерными играми.

После этого появился огромный торт, на котором Орловский задул пять свечек. Монстры пустились в дружный пляс, а всех немонстров нивальцы позвали на свежий воздух, "к паровозу", где они смогли пронаблюдать грандиозный фейерверк...

Вау, это было круто. От самого начала и до самого конца. Грандиозно, сногсшибательно, прикольно и феерично. Хватит на воспоминания в течение ближайшей пятилетки, а там Nival'y стукнет десять.



так и PS2. Ее существенным плюсом является возможность использования контроллера от Game Boy Advance.

Безусловное преимущество PS2 состоит в возможности играться в игры, выпущенные для 88 миллионов проданных первых плейстешенов.

В общем, стартовала гонка за второе место после PS2. При этом только на раскрутку своей приставки Microsoft планирует потратить $500 миллионов. Основная игрушка в этой затее - Halo, шутер, который затачивается и под PC. Десантники против чужих - вечная по популярности тема в среде тинейджеров.

Китайцам Xbox продавать не будут

Новейшая консоль Билли Гейтса не будет продаваться в Гонконге или на территории Китая в обозримом будущем. Причина - засилье местного компьютерного пиратства.

Само консольное железо компания Microsoft продает себе в убыток - на каждом боксе потери составляют 125$ (хм, по другим данным - 75$, ну да не суть важно). Получение барыша планируется за счет дальнейших продаж игрушек. Такую же картину можно наблюдать в соседних сферах - продаже картриджей для принтеров или лезвий для бритья. Ввиду повсеместного распространения в Китае софтварного пиратства, Microsoft не видит смысла заранее терпеть убытки на азиатском рынке. Аналогично ведет себя Sony - приставки PS2 не продаются в Гонконге.

Подтверждение вышесказанному можно найти на сайте Xbox (www.xbox.com), где выставлены даты начала продаж в Европе (правда, мистер Гейтс считает, что Европу составляют только пять стран - Великобритания, Франция, Германия, Италия и Испания) и Японии, но нет даже упоминания о Китае и прочих азиатских странах.

Впрочем, развитой азиатский серый рынок позаботится о том, чтобы китайцы даже не заметили собственной ущербности. Скорее всего, та же история произойдет и в России.

Мушкетеры пустились в новые приключения

Компания Медиа-Сервис 2000 выпустила очередной русский квест – "Новые приключения Мушкетеров" (разработчик – "Электроникум+"), в котором сделана попытка переосмысления истории бессмертных героев Александра Дюма. Судя по всему, команда разработчиков только набирает обороты, поэтому замешанный на мушкетерской теме блин получился не самого высокого качества. Мало того, что герои предстают перед игроком в несколько неожиданном свете, так еще и движок игры оставляет желать лучшего: игра тормозит, из-за чего персонажи от одного края локации до другого могут перемещаться целую минуту. Это по прямой, а если на дороге встречаются препятствия, то время заметно увеличивается, ибо местный pathfinding реализован неважно.



С точки зрения геймплея игра эксплуатирует древнюю схему Гоблинов с Братьями Пилотами. Десяток локаций, на каждой из которых надо решить один-два паззла, после чего навсегда ее покинуть. Троица персонажей, каждый из которых обладает своими особыми способностями. Правда, данный момент толком не продуман: выбор персонажа для очередного действия логике неподвластен, приходится действовать перебором. А еще здесь царствует Его Ничтожество Пиксель-Хантинг. Его проявления повсюду - и не надейтесь на то, что изменение формы курсора над активной точкой вам поможет. Не поможет - первая же локация даст вам жестокий урок тренировки глазомера и телепатии.

По ходу игры незамысловатые деревянные буратинки-герои ковыляют по статичным рисованным бэкграундам. Впрочем, художники поработали не так уж плохо - несмотря на общую бедность и незамысловатость фонов, картина, предстающая нашему взору, довольно-таки органична. И мушкетеры не смотрятся чужеродными объектами, вклеенными в картинку, равно как и доступные для воздействия предметы. Из удачных находок девелоперов можно отметить реализацию болтливости героев: если их оставить на некоторое время в покое, они обязательно заведут какой-нибудь разговор.

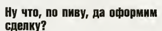
Развитие сюжета главным образом происходит в видеороликах между уровнями, при этом игроку демонстрируется некое окно, за которым тень Ришелье беседует с тенью очередного неудачника, пытавшегося задержать бравую троицу. После чего - очередной уровень, пока мушкетеры не доберутся до злого дядьки Ришелье. Тут-то они и намылят ему шею.

Myth III: Нортон нам все наврал!

Take-Two Interactive надоело отбиваться от орды возмущенных фанатов, желающих узнать правду. Дело в том, что в выпущенных компанией недавно апдейтах к играм Myth 3: The Wolf Age и Stronghold, программа Norton AntiVirus 2002, установленная на многих домашних компьютерах, нашла злобный вирус NIMDA.

Take 2 пришлось специально связаться с техническим отделом Symantec/Norton, дабы те официально подтвердили, что их антивирус немножко прокололся и воспринял хитроумный Installshield за разновидность компьютерной заразы. Компания также предупредила, что это недоразумение будет повторяться со всеми последующими инсталляционными программами, так как ни она, ни Нортон в своей мухобойке, изменять что-либо не намерены.

Любопытно, ситуация с обнаружением NIMDA в инсталляционной программе повторилась и с нашими "Демиургами". К чести наших разработчиков стоит сказать, что они оказались не столь "упертыми", как их западные коллеги, и обещали исправить этот глюк в последующем патче.



Ну что, по пиву, да оформим сделку?

Как и было предсказано, время голландской компании Davilex наконец-то настало. Известный монстр игровой индустрии, Infogrames, подписал с голландцами контракт на переиздание шести игр серии Racer на территории США. Контракт подразумевает переименование продуктов: скажем, London Thames Racer в США будет продаваться под названием Miami Powerboat Racer, ну и все в том же духе. Ну что ж, Davilex можно поздравить с удачным контрактом, как известно, упорство и труд все перетрут.

SEGA распродает остатки Dreamcast'ов...

... по смешной цене в 49.95$. Поставленная цель - окончательно разгрузить склады от оставшихся 270.000 консолей в ходе рождественских продаж.

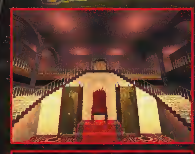
Компания уже дважды снижала цены на приставку (начальная цена была 199$), и вот теперь консоль продается по цене игрушки для Xbox. В дальнейших планах компании - производство игрушек для Xbox, GameCube и PS2.

Каталог игр для "Дримкаста" в настоящее время содержит порядка 200 игрушек, в ближайшее время ожидается появление только нескольких новых тайтлов.

Новости подготовлены по пресс-релизам и материалам Интернета

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000

ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

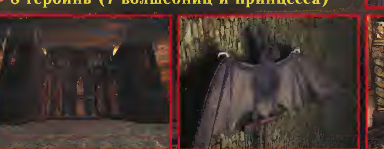


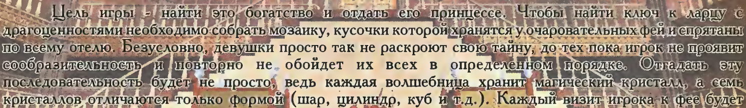


- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала.
- Съемочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)









Игрок попадает в Волшебный замок, где надежно спрятаны похищенные некогда драгоценности.

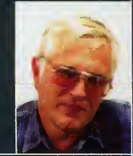
Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ к ларцу с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны по всему отелю. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, до тех пока игрок не проявит сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Отгадать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к фее будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

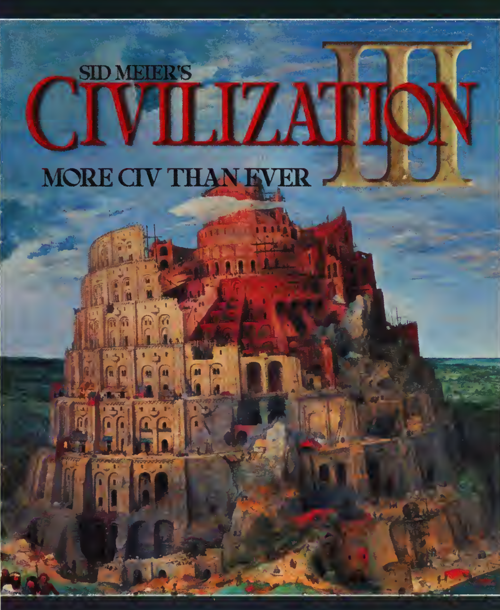
Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; www.media2000.ru

Разработчик: SG soft





За всю историю "Навигатора" в нем ни разу не было обзора игры, в названии которой было бы магическое слово "Цивилизация". Превью были и неоднократно, а вот обзора не было. Ни обеих частей Call to Power, ни Test of Time. Почему, спросите вы? А потому, что не может быть "Цивилизации" без Сида Мейера, как не может быть Джекила без Хайда, а сникерса без арахиса. Так что все эти свистопляски вокруг святого имени представлялись нам кощунством. И мы терпеливо ждали, когда же Творцу вернут его Детище и он покажет всяким разным, какой же должна быть настоящая новая "Цивилизация". И вот дождались.

Бросим взгляд. Точнее, несколько взглядов.



Старый знакомый



Владимир ВЕСЕЛОВ

Чтобы с этих дней по-новому,
Оставалось все по-старому.
П. Бюльбюль-оглы

Издатель	Infogrомes Interactive http://us.infogrames.com/
Разработчик	Firaxis Games http://www.firaxis.com/
Жанр	Глобальная стратегия
Требуется	Pentium II 300, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 500, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.Civ3.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1105.html
Смотри на диске	тренер, скриншоты, обои, скринсейвер, утилиты

Игровой интерес ■■■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■■■
Оригинальность ■■■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■■■

Рейтинг 9.8

Время освоения: от 1 до 25 часов
Сложность: высокая
Знание английского: необходимо

Взгляд первый. Поверхностный

Небрежно скользя взглядом по поверхности игры, не замечаешь почти ничего нового. Земля осталась плоской и по-прежнему разделена на квадраты. В этих квадратах привычные горы, холмы, равнина, степи и пустыни (правда, болота исчезли без следа). Кое-где струятся реки (только теперь они текут не через квадраты, а по их границам), местами виднеются дополнительные ресурсы (поверхностному наблюдателю кажется, что типов их стало меньше). Бродящие по этой поверхности юниты тоже легко узнаваемы: вот это явно воин, это фаланга, это всадник. А это кто такой? Рабочий? Он теперь вместо сеттлера занимается прокладкой дорог и ирригацией. Так ведь тоже не новость, такое разделение было в Альфе Центавра.

Юниты, передвигаясь по местности, шевелят ногами и руками, а вступая в бой, разыгрывают целые сценки. Впрочем, любой серьезный стратег сразу же лишит их этой возможности, отключив соответствующие опции на экране настроек. Не картинки смотреть мы сюда пришли.

А что у нас с наукой? Большой и красивый экран научного советника показывает нам все технологии данной эпохи, позволяет без напряжения проследить их взаимосвязь, прикинуть порядок исследования. Удобно, ничего не скажешь, но принципиальных-то изменений не видать. Какие-то технологии пропали, какие-то появились, слегка изменилась их взаимосвязь. Зачем-то возле доступных для исследования в данный момент технологий стоит число требующихся ходов (в начале игры везде обозначено 32). Мелочи, словом.

В городах тоже не видно особых новшеств. Распределяем жителей по работам на окружающих город квадратах (почему-то в одних городах этих квадратов больше, в других меньше); указываем, что будем строить сейчас, а что потом (как в Альфе Центавра); присматриваем, чтобы счастливых было больше, чем несчастных. Сам экран изменился сильно, строго говоря, его нет вообще, а есть дополнительный и очень удобный интерфейс основного экрана, но разве это что-то меняет?

Говорят, здорово улучшена дипломатия? Посмотрим. Объявить войну, заключить мир, предложить союз (правда, не союз вообще, а союз против конкретной державы), обменяться картами и технологиями. Ну и где тут новшества? Возможность обмениваться предметами роскоши? Не смешите меня, мелочь это все.

Словом, поверхностный взгляд особых новшеств не замечает. Значит, можно действовать старыми, наработанными годами приемами. Ну а с мелкими изменениями разобраться по ходу дела.

Руководствуясь такими соображениями, я выставил сложность по максимуму, выбирал в качестве противников все пятнадцать доступных цивилизаций и... Через полчаса был вынесен злобными компьютерными оппонентами ногами вперед! Как вы понимаете, это был шок. Но шок не столько оттого, что меня вынесли, сколько оттого, что я не понял, почему меня вынесли. Вроде бы все делал правильно, развивал свою державу максимальными темпами, бросил все силы на науку и т.д., а кремневые стратеги почему-то умудрились обогнать меня по всем параметрам.

Взгляд второй. Удивленный

Приступая ко второй игре, я был более осторожен. Выбрал средний (очень средний, говоря честно) уровень и всего лишь трех противников. Перед тем, как что-то делать – производить какой-то юнит или возводить городскую постройку, давать команду на новое исследование или вступать в переговоры с сопер-

Экран руководства наукой. Сразу видно, что за чем следует и что для чего нужно



Понанамский перешеек



ником, - внимательно прочитывал соответствующий раздел Цивилопедии. И удивлению моему не было предела: те изменения и усовершенствования, которые я заметил поверхностным взглядом и которые посчитал маловажными, преобразили игру до неузнаваемости. Приведу пример.

Сеттлеры теперь предназначены исключительно для строительства новых городов, а всеми работами на местности занимаются рабочие (Worker). Причем для производства сеттлера нужно два жителя, а для производства рабочего один. Получается вроде бы чисто количественное изменение. Но к чему оно приводит? Раньше можно было начинать строить сеттлеров в городе с одним жителем, нужно было только убедиться, что за время строительства появится второй. Теперь нужно довести город хотя бы до двух жителей (и удостовериться, что своевременно появится третий). Но ведь после производства сеттлера в городе останется один житель, вот и получается, что города-инкубаторы, предназначенные исключительно для увеличения количества городов, отошли в область преданий (точнее, их можно строить, но далеко не всегда и не везде).

Но это не главное. Забрав из города двух жителей, вы получаете при основании нового города всего одного (первоначальный размер городов остался без изменений). Значит, экстенсивное развитие державы, исключительно за счет быстрого роста числа городов, сильно затруднено, нужно как можно быстрее развивать каждый город. Но и тут нас поджидает новое мелкое количественное изменение, имеющее крупные качественные последствия. Максимальный размер города без акведука теперь не восемь, а шесть жителей. Да еще и возможность строить акведуки вы получаете после исследования не четырех, как было раньше, а шести технологий. Так как же быть, если быстро строить новые города нельзя, а развивать по максимуму старые не получится? Тщательно выбирать место для вашего первого города, да и для всех остальных тоже.

Но и тут не все просто - после строительства города вы далеко не сразу получаете доступ ко всей территории (квадрат 5Х5 с вырезанными уголками), первоначально горожане могут работать только на непосредственно прилегающих к городу участках (квадрат 3Х3). Остальные станут доступны только после того, как город достигнет определенного культурного уровня, ну а для того, чтобы город начал накапливать очки культуры, нужно возвести в нем хотя бы одну производящую эти очки постройку (к примеру, храм или библиотеку). Вот и получается, что, выбирая место для города, приходится прикидывать, основывать ли его там, где вы получите доступ к одному-двум богатым квадратам немедленно, или же передвинуть на одну клеточку и заполучить несколько ресурсов в перспективе.

А возьмем науку. Каждое открытие теперь имеет фиксированную стоимость (помните циферки, которые заметил поверхностный взгляд). Возьмем такую ситуацию из второй "Цивилизации": вы исследуете политеизм, осталось вам до его открытия восемь ходов, но тут каким-то образом в ваши руки попал монотеизм. Заглянув на экран науки, вы обнаруживаете, что для исследования политеизма теперь нужно десять, а то и больше ходов. Дело в том, что в предыдущей игре каждое новое открытие влекло повышение ценности всех еще не исследованных. Теперь же этого нет, стоимость открытий разная, но строго фиксированная. Это приводит к весьма интересным ситуациям, например, может сложиться так, что вам придется выбирать, открыть ли что-то за десять ходов или что-то за двадцать. И выбор тут бывает далеко не очевиден.

Дело в том, что привычный порядок исследования (я думаю, что у каждого игрока со стажем сложился свой собственный порядок исследования технологий; во всяком случае, у меня он есть) теперь не проходит. Более того, стандартного порядка теперь и быть не может. Поясняю: на первом этапе игры главное - как можно скорее перейти от деспотизма к более просвещенной форме правления. Так было раньше, так осталось и теперь. Но вот этой первой просвещенной формой правления теперь может быть монархия, а может быть и республика. На пути и к той и к другой лежат четыре открытия, но суммарная стоимость исследования республики несколько выше, чем монархии. Однако к цепочке, ведущей к республике, сбоку прицеплена "литература". Совершив это "лишнее" исследование, вы можете начать строить библиотеки, что существенно ускорит научный прогресс. Впрочем, если ваша держава невелика, библиотеки строить будет просто негде. А если вы ведете непрекращающуюся войну с варварами, до строительства библиотек руки могут и не дойти. Тогда лучше двигаться к монархии, ведь по пути к ней вы откроете Путь воина и сможете строить лучников. Кто-то может сказать, что нечто подобное было и в предыдущей игре. Не знаю, не замечал. У меня был строгий порядок исследований (похоронный обряд, керамика, алфавит, свод законов, монархия), которого я и придерживался всегда. Естественно, если компьютер не совал мне палки в колеса.

Кстати, теперь он перестал решать, что вы можете исследовать в данный момент. Возьмем опять ситуацию из прежней игры: в какой-то момент вам доступно, скажем, пять исследований. Ну а после того, как вы откроете какую-то технологию из этих пяти, станет доступно не шесть или семь, как можно было бы ожидать, а всего две или три. Дело в том, что компьютер внимательно следил за тем, чтобы вы не смогли слишком далеко продвинуться по какой-то отдельной цепочке, не продвигаясь по соседним. Приводило это к тому, что вместо исследования чего-то для вас в данный момент жизненно необходимого, приходилось открывать всякую ерунду.

Теперь этого нет, заглянув на экран науки, вы можете четко спланировать, что и после чего будете открывать, наметить и даже выстроить цепочки (нажав клавишу CTRL и щелкая на открытиях, вы задаете вашему советнику по науке порядок исследования). Ну а для того, чтобы невозможно было запустить ракету в космос, не открыв предвари-



Bangalore, взгляд изнутри

тельно обработку бронзы, все научные открытия разделены на четыре эпохи, и перейти к следующей можно, только исследовав все технологии предыдущей. Точнее, почти все.

Тут у нас есть еще одно изменение – появились технологии, которые исследовать не обязательно. Собственно говоря, таковые были и в предыдущей игре (это те, на которых замыкались цепочки), только неумолимый компьютер все равно заставлял вас открывать, скажем, фундаментализм, хотя он вам и был не нужен. Теперь же те открытия, которые не нужны для исследования чего-то в следующей эре, можно и пропустить. Например, монархией можно не заниматься, если вы уже знаете республику (а так получается, что ее теперь можно открыть раньше монархии) и кто-то из соперников уже построил Висячие сады (а они завязаны не на глиноделие, а на монархию).

Взгляд третий. Пристальный

Уже при поверхностном взгляде на игру можно заметить два существенных новшества – новый подход к системе ресурсов и сфере влияния вашей державы. Однако,чтобы оценить эти новшества, нужно рассмотреть их пристально.

Что давали все эти киты, фазаны или уголь во второй "Цивилизации"? Всего лишь дополнительные щиты, пищу или золото. Есть такие ресурсы и в новой игре, их всего шесть и говорить о них особо нечего. Но появилось два новых типа ресурсов – предметы роскоши и стратегические ресурсы. Доступ к первым делает несчастных жителей ваших городов довольными, а довольных счастливыми. Значение этого новшества трудно переоценить. Вот смотрите, на высших уровнях сложности уже каждый второй житель города является несчастным. Обеспечьте доступ к мехам, и несчастным будет уже только третий житель. Протяните дорогу к специям – будете иметь трех довольных жителей. Поскольку всего есть восемь типов предметов роскоши, обеспечив державу всеми ими, вы сможете спокойно развивать все города до девятого размера. И это без единого "умиротворяющего" здания или Чуда света.

Еще интереснее обстоит дело со стратегическими ресурсами – они нужны для строительства и производства. Теперь вы не можете производить некоторые юниты, возводить кое-какие городские постройки или воздвигать отдельные Чудеса света, если у вас нет доступа к соответствующим стратегическим ресурсам. Открыли вы, скажем, порох и хотите начать производство мушкетеров. Не тут-то было, сперва нужно обеспечить доступ к селитре. Точно также железные дороги нельзя прокладывать, если у вас нет угля, ну а для строительства фабрик нужно железо.



Все основные функции руководства вашей державы сосредоточены на одном единственном экране министра внутренних дел

Пора бы сказать о том, что же означает "обеспечить доступ к ресурсу". В принципе, все просто: если квадрат с данным ресурсом лежит на территории вашего государства (о том, чем определяется эта территория, скажу ниже) – все города, соединенные дорогами с этим квадратом, имеют доступ к этому ресурсу. Для городов, находящихся на других континентах или островах, придется построить гавань или аэропорт. Ну а если квадрат с ресурсом лежит вне сферы вашего влияния? И тут есть выход: если этот квадрат не принадлежит какой-то другой державе, на нем можно построить колонию. Наконец, если необходимый вам позарез ресурс находится в чужих руках, его можно купить.

Пора рассказать, наконец, и о сферах влияния. Много говорилось о том, что в игре наконец появились государственные границы. Определяются они культурным влиянием (о котором я говорил выше). Чем выше культура какого-то вашего пограничного города, тем дальше отодвигаются от него государственные границы. Ну а все, что оказывается внутри этих границ, – государственная собственность. Тут есть один очень интересный момент – соседский город, оказавшийся со всех сторон окруженным вашим влиянием, мирным путем и совершенно безболезненно присоединяется к вашей державе. Особенно это новшество понравится тем, кто, подобно мне, не шибко любит воевать.

Взгляд четвертый. Далеко не последний

Приступая к написанию обзора, я твердо решил не пытаться объять необъятное и рассказать только о самых важных новшествах игры, подробный же рассказ перенести в прилагаемый гайд. Тем не менее, обзор мой разрастается все больше и больше, а о многом еще я не сказал. Скажем, интерфейс изменился до неузнаваемости, практически осталось всего два экрана – главный и руководства. Первый имеет два режима - общего обзора (с двумя степенями увеличения) и руководства городом, второй же содержит шесть закладок, соответствующих шести советникам. Причем все основные функции руководства державой (да и отдельными городами) сосредоточены на одной закладке.

Ничего не сказал я и о юнитах, а ведь и там есть много интересного (морские и воздушные юниты теперь действуют совсем не так, как наземные, а среди наземных в отдельную группу выделены стреляющие). Да и система городских построек претерпела существенные изменения. Но, повторяю, всех, кому хочется узнать обо всем этом подробнее, отсылаю к прилагаемому гайду.

К этой игре мы вернемся еще не раз. Так что ждите подробных исследований в рамках нашей "Энциклопедии стратега".





Несколько предварительных замечаний

Для того чтобы подробно рассказать о третьей "Цивилизации", не хватило бы всего объема номера. Да и не все тонкости новой игры нам еще известны. Данный гайд не претендует на исчерпывающую полноту. Он предназначен главным образом для того, чтобы помочь в кратчайшие сроки "пересесть" со второй "Цивилизации" на третью. Поэтому я избрал такой план: по каждому разделу приведены все основные изменения и даны рекомендации, как их нужно учитывать при игре. Там, где речь идет о городских постройках и чудесах света, я указываю только отличия, но не говорю о том, что осталось без изменения. Например, о рынке сказано только, что он увеличивает умиротворяющий эффект предметов роскоши. Однако это не означает, что он больше не увеличивает результаты торговли в городе.

В гайд включено несколько таблиц. Все, что в них есть, можно отыскать в Цивилопедии или в мануале, но регулярно сверяться с ними неудобно, а иметь постоянно перед глазами полезно.

Начало игры

Особых новшеств тут нет, но имеется пара моментов, на которые стоит обратить внимание. Количество цивилизаций, противостоящих вам, можно менять от нуля до пятнадцати (на высшем уровне сложности). Однако выставлять более семи противников я бы не советовал. Во-первых, потому что во всех сообщениях о достижениях соперников все равно присутствуют только восемь цивилизаций, получается, что правильного представления о состоянии дел вы не получите. На дипломатическом экране тоже зарезервированы только восемь мест, так что и тут будут определенные сложности. Ну а во-вторых, с возрастанием числа цивилизаций компьютер начинает очень сильно тормозить. При пятнадцати противниках и максимальном размере мира на компьютере, в точности соответствующем рекомендуемому, уже в середине игры приходится ждать до трех минут. Даже на P III 800 с 256 Mb памяти торможение весьма заметно.

Появились новые пути к победе. Помимо запуска космического корабля к Альфе Центавра (теперь достаточно его запустить, а не дождаться прибытия к цели) и уничтожения всех конкурентов, можно добиться победы еще тремя способами: Domination - контролировать не менее 66% территории, Cultural – построить один город с культурным рейтингом 20.000 или же иметь общий культурный рейтинг цивилизации 100.000 (причем он должен превышать вдвое рейтинг любой другой цивилизации), Diplomacy – победить на выборах главы ООН. Обращаю ваше внимание, что выборы проходят не по тем правилам, которые были в МоО или "Альфе Центавра". Глава каждого государства имеет один голос независимо от размеров своей державы. Претендентами же становятся главы государства, построившего ООН, а так же контролирующего 25% территории или 25% населения.

Надо сказать, что, хотя победить дипломатическим путем и не просто, этот путь может оказаться единственным возможным для вас, если вы будете сильно отставать в космической гонке. Так что я бы посоветовал всегда при начале игры выставлять это условие победы. Что касается остальных, тут все дело в ваших предпочтениях. Если сделать доступными все варианты победы, игра становится более сложной и интересной, нужно ведь не только идти своим, привычным путем, но и присматривать за конкурентами, чтобы они не победили каким-то другим способом.

Что касается выбора нации для руководства, то о достоинствах и недостатках разных народов я расскажу несколько ниже. Здесь же только отмечу, что русские имеют вполне приличные бонусы, так что руководить ими можно не только из патриотических чувств.

Формы правления

Сразу бросается в глаза, что исчез фундаментализм (сдается мне, что это произошло в свете последних событий в Америке), так что теперь осталось всего пять форм правления. Снято ограничение в распределении ресурсов на науку, роскошь и налоги; теперь, как это было в первой "Цивилизации", вы можете пустить хоть все 100% доходов в любую сферу при любой форме правления. Убрали и невозможность начать войну без одобрения сената при Республике и Демократии. Может показаться, что с введением этих новшеств разница между формами правления сгладилась, на деле же она даже усугубилась.

Anarchy – Теперь это действительно полная анархия. Города совершенно ничего не производят (кроме пищи, но ее на каждом квадрате, производящем более двух единиц, получается меньше на одну единицу), налоги не платятся, производство стоит, военные юниты перестают успокаивать жителей. Зато и не тратиться золото на содержание городских построек и армии. В общем, жизнь державы как бы замораживается, хотя население и продолжает потихоньку расти. Работы на местности продолжаются, но рабочие снижают эффективность на 50%

Despotism – Хоть какой-то, но порядок. До двух юнитов в городе могут умиротворять жителей. До четырех юнитов на каждый город не требуют денег на содержание. Коррупция максимальна (в отдаленных от столицы городах может приближаться к 100%), и возрастает она не только с удалением от столицы, но и с ростом числа городов. Квадраты, производящие более двух щитов, золотых или единиц пищи, производят на одну единицу меньше. Зато после изобретения национализма вы можете на каждом ходу призывать в армию двух жителей.

Monarchy – От Деспотизма отличается тем, что с квадратов окружающей местности можно снимать максимальное число щитов, пищи и золотых; до трех увеличивается число умиротворяющих военных юнитов; и увеличивается число бесплатных юнитов (два на town, четыре на city и восемь на metropolis). Коррупция меньше, но достаточно велика, возрастает с удалением города от столицы, но остается неизменной с ростом числа городов.

Republic – На содержание всех юнитов тратятся деньги (один золотой на любой военный юнит), а умиротворять жителей военной силой нельзя. Коррупция умеренная, растет по тем же принципам, что и при Деспотизме. На каждом квадрате, производящем хотя бы один золотой, производится один дополнительный.





Цивилизация	Свойства	Стартовые технологии	Уникальный юнит	Замещает
Rome	Industrious, Militaristic	Masonry, Warrior Code	Legionary	Swordsman
Greece	Scientific, Commercial	Bronze Working, Alphabet	Hoplite	Spearman
Germany	Militaristic, Scientific	Warrior Code, Bronze Working	Panzer	Tank
China	Industrious, Scientific	Masonry, Bronze Working	Rider	Knight
Japan	Militaristic, Religious	Warrior Code, Ceremonial Burial	Samurai	Knight
India	Religious, Commercial	Ceremonial Burial, Alphabet	War Elephant	Knight
Aztecs	Militaristic, Religious	Warrior Code, Ceremonial Burial	Jaguar Warrior	Warrior
Iroquois	Expansionist, Religious	Pottery, Ceremonial Burial	Mounted Warrior	Horseman
Egypt	Industrious, Religious	Masonry, Ceremonial Burial	War Chariot	Chariot
Babylon	Religious, Scientific	Ceremonial Burial, Bronze Working	Bowman	Archer
Russia	Expansionist, Scientific	Pottery, Bronze Working	Cossack	Cavalry
America	Industrious, Expansionist	Masonry, Pottery	F-15	Jet Fighter
France	Industrious, Commercial	Masonry, Alphabet	Musketeer	Musket Man
Persia	Militaristic, Commercial	Warrior Code, Alphabet	Immortals	Swordsman
Zulus	Militaristic, Expansionist	Pottery, Warrior Code	Impi	Warrior
Britain	Expansionist, Commercial	Pottery, Alphabet	Man-o-War	Frigate



Призывать в армию можно только одного жителя за ход. Объявление войны способствует недовольству жителей.

Communism – Возможно удовлетворение до восьми жителей с помощью военных юнитов. Коррупция меньше, чем при Деспотизме, но больше, чем при Республике. Она одинакова во всех городах и зависит только от общего числа городов. Количество бесплатных юнитов то же, что и при Монархии. Увеличивается вероятность счастливого исхода шпионских миссий. Призывать в армию можно до двух жителей за ход.

Democracy – От Республики отличается меньшим уровнем коррупции (но она не исчезает полностью, как было раньше), иммунитетом городов к пропаганде и тем, что ваши рабочие действуют на местности на 50% быстрее. Собственно говоря, главным образом именно из-за последнего обстоятельства и стоит вводить Демократию.

Несколько полезных советов по выбору формы правления. Дерево наук теперь построено так, что добраться до Монархии и Республики можно почти за одинаковое число ходов. Однако, поскольку они находятся в двух разных непересекающихся цепочках, нужно сразу же решить, к какой форме правления стремиться. Тем более, что и Монархия, и Республика отнесены к числу необязательных открытий. Но Монархия дает возможность строить Висячие сады, а на пути к ней вы должны открыть Мистицизм, позволяющий возвести Оракул. Так что на высших уровнях сложности, где проблема удовлетворения жителей стоит чрезвычайно остро, стоит предпочесть этот путь (особенно если в вашей державе нет достаточного числа предметов роскоши). Однако, если вы играете на карте ниже стандартного размера, можно достаточно быстро начать торговать с соперниками и заполучить в свои руки несколько предметов роскоши. В таком случае стоит выбрать путь к республике, тем более, что, совершив небольшое отступление от цепочки, вы откроете Литературу, позволяющую строить библиотеки, и Деньги, дающие возможность возводить рынки.

Выбор между Демократией и Коммунизмом проще: если вы сторонник мирного развития, выбирайте первое, если собираетесь воевать с соседями - второе. Хочу только напомнить, что период анархии стал гораздо болезненнее, чем во второй "Цивилизации" (держава совершенно ничего не производит, а наука топчется на месте), а устранить его нельзя (нет Статуи Свободы), поэтому часто менять формы правления не стоит.

Преимущества и недостатки разных народов

Всего имеется шестнадцать цивилизаций, подробно рассказать о каждой из них нет возможности, но, к счастью, имеется только шесть направлений развития, комбинацией которых и получаются все особенности наций.

Commercial – Большие города производят дополнительные единицы коммерции. Уменьшается коррупция.

Expansionist – В начале игры дается Разведчик. Исследование деревень чаще бывает результативным.

Industrious: Рабочие действуют на местности быстрее. Большие города производят дополнительные щиты.

Militaristic – Содержание военных построек (Казарма, Береговая крепость и т.д.) обходится дешевле. Юниты чаще получают продвижение в случае победы.

Religious – Содержание религиозных построек (Храм, Собор) обходится дешевле. Период анархии при смене правительства уменьшается на один ход.

Scientific – Содержание научных построек (Библиотека, Университет, Лаборатория) обходится дешевле. При переходе от одной эпохе к другой дается дополнительное открытие.

Предварительные исследования показали, что бонусы всех цивилизаций примерно одинаковы. На начальном этапе игры ни одна из них не имеет особых преимуществ. Однако путь развития стоит выбирать разный. Цивилизации, имеющие пониженную плату за содержание каких-то городских построек, выгодно развивать количественно (чем больше у вас городов, тем больше выигрыш), ну а имеющие бонусы в торговле или производстве – качественно. Впрочем, все это имеет значение на начальном этапе, примерно до Рождества Христова. Потом количественный рост становится невозможен, так что в любом случае приходится переходить к качественному.

Дополнительное открытие, получаемое цивилизациями научного профиля при переходе от одной эпохи к другой, тоже не дает особых преимуществ: дело в том, что чаще всего это бывает необязательная технология, которую вы и не со-



бирались исследовать.

Возможность строить уникальные юниты цивилизации получают в разное время. Раньше всего Греки, Ацтеки и Зулусы – с самого начала игры, позже всего Американцы – почти в конце игры. Остальные древние цивилизации (Римляне, Египтяне, Вавилоняне, Персы) получают свои уникальные юниты после одного-двух открытий. Отсюда вытекает, что за древние цивилизации хорошо играть, когда есть возможность затевать войну на начальном этапе игры (много цивилизаций и небольшой размер мира). Строить разведчиков могут только пять цивилизаций (Americans, Zulu, Iroquois, Russia, Britain), эту их особенность можно успешно использовать при больших территориях, собранных в континенты (особенно в Пангее).

Города

Сущность руководства городами осталась прежней, но кое-какие изменения есть. Появилась возможность задавать порядок строительства или вообще отдавать все на откуп губернатору. Впрочем, все это нам знакомо по "Альфе Центавра", так что рассказывать об этом не буду.

Главное новшество в том, что города теперь делятся на три типа в зависимости от размера. Имеются Town (до 6 жителей включительно), City (7-12 жителей) и Metropolis (более 12 жителей). Разница между этими типами достаточно значительна. Прежде всего, City и Metropolis увеличивают оборонительную мощь находящихся в городе юнитов. Первый на 50% (ровно столько же дают City Walls, поэтому в городах с размером более 6-ти их строить и нельзя), а второй аж на 100%. Кроме того, разные типы городов при Монархии и Коммунизме могут содержать разное количество бесплатных юнитов: Town - два, City - четыре, a Metropolis - восемь.

Изменилась система ускоренного строительства. При Монархии, Республике и Демократии на это, как и прежде, идут деньги, а вот при Деспотизме и Коммунизме жители. Считается, что при этих двух формах правления вы можете просто заставить жителей работать быстрее, но в отместку за это часть их после окончания строительства покинет город. Надо сказать, иногда такая жертва бывает выгодна. Скажем, вы строите храм, и тут появляется первый недовольный житель. До окончания работ он все равно будет бездельничать (придется снять его с работы и заставить развлекать горожан), так не лучше ли пустить его на ускорение строительства?

Умиротворять жителей стало проще, теперь на это дело можно пустить предметы роскоши. Но для того, чтобы жители получили доступ к ним, нужно соединить город с общей дорожной сетью государства (или построить гавань или аэропорт). Не забывайте и о том, что возведение рынка повышает число жителей, удовлетворенных каждым предметом роскоши.

Празднование Дня Любви к Государю имеет примерно те же последствия, что и в прошлой игре. Но появился еще один довольно длительный период всеобщего ликования – Золотой век. Он может начаться (а может и не начаться) при строительстве определенных Чудес света (в зависимости от типа цивилизации) или при победе уникального юнита над врагом. Длится Золотой век всего 20 ходов, и во время него каждый житель в каждом городе производит дополнительный щит и золотой.

Есть и еще одно состояние вашей державы – мобилизация. Доступна она после открытия Национализма, а приводит к ускорению строительства военных объектов и военных юнитов. Правда, строить при мобилизации можно только их.

О городах, доставшихся вам от других цивилизаций. Жители такого города остаются той же национальности, к которой принадлежал город (захватили вы английский город, жители его так и останутся англичанами). Правда, относится это только к тем жителям, которые были в нем при переходе из рук в руки, новые будут вашей национальности. Различие между этими, так сказать, коренными и некоренными жителями одно: если вы затеваете войну с родной державой коренных жителей, они тут же становятся несчастными. Руководить таким городом непросто.

Если город захватывается в результате военных действий, в нем начинаются акции гражданского неповиновения. Сводится это к тому, что все (или почти все) жители бросают работу на городских квадратах, ничего не производят, но исправно потребляют пищу. Постепенно обстановка нормализуется, жители один за другим включаются в работу, но происходит это медленно, так что размер города может значительно уменьшится. Вообще-то сразу после захвата города его можно сравнять с землей, иногда так и приходится поступать, особенно если существует угроза обратного захвата.

Городские постройки

Как это ни странно, но количество городских построек уменьшилось. Новых не появилось вовсе, исчезли SDI Defense, Stock Exchange, Supermarket, Superhighways и Port Facility. Вместо Sewer System теперь имеется Hospital, выполняющий те же функции. Две постройки стали опциональными – Aqueduct теперь не нужно строить, если ваш город стоит на берегу реки или озера, а в City Walls нет нужны, если город имеет размер 7 и более (если вы построили Городские стены, когда ваш город имел меньший размер, не забудьте своевременно их продать). Никаких изменений не произошло с Granary, Temple, Courthouse, Bank, Cathedral, Recycling Center, Manufacturing Plant, Research Lab и Offshore Platform. Только некоторые из них стали дополнительно давать очки культуры (Cathedral, Colosseum, Temple, Library, Research Lab, University). Электростанции теперь стали заменять друг друга. Если у вас уже есть атомная электростанция, в любой момент вы можете построить вместо нее угольную, причем после этого опять становится доступно строительство атомной электростанции. Такие реорганизации бывают полезны, когда вы теряете ресурс, нужный для функционирования электростанции.

Сняты все ограничения на смену цели в процессе строительства. Теперь в любой момент вы можете переключиться со строительства любой постройки (юнита, Чуда) на строительство любой другой. Если при этом часть щитов пропадет, вас об этом предупредят.

Теперь расскажу о тех постройках, с которыми что-то стало по-новому.

Barracks - Не устаревают при переходе от одной эпохи к другой. Так что теперь достаточно построить казармы всего один раз.

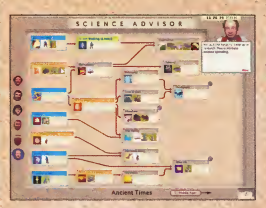
Library – Можно строить после открытия Литературы, а не Письменности.

University – Можно строить после открытия Образования.

SAM Missile Battery – Для строительства нужен доступ к алюминию.

Mass Transit System – Для строи-


WORLD WAR III
чёрное золото
На секретной конференции Центральной Геологической Комиссии ООН были раскрыты ошеломляющие факты. Запасы нефти катастрофически сокращаются.
Ее запасов хватит максимум на 8-10 лет. Даже высокоразвитые страны не смогут придумать за такой короткий срок альтернативный энергоресурс. Волна протестов проходит по всей Земле.
• Полное трехмерное изображение
• Рнальння смена дня н ночн
• Прнобретенин ноенного опыта н бнтнах и срнжнниях
• «Техиологичнское дернво» (изобрнтнние ионого оружня)
• Снстнмн подзнмных туннылей
• Строитнльстно мостон
• Оборонные снстемы
• Электроиные системы (подслушинннин инприятнльских пирнгонорон)
• Выбор мнжду простым и болнн сложиым нидом интнрфейса
• Ошнломляющий саундтрек придант боиное нистроннин
Три великие державы - Россия, Америка и Ирак - развязывают Третью Мировую войну.
Забудьте про исторические войны с допотопными мечами и копьями.
Отключайтесь от бешенных межгалактических войн с несуществующими лазерными пушками.
Пора ... Пора отправляться на настоящую войну с настоящим оружием. Командуйте сотнями пехотными, воздушными и морскими войсками, оснащенными наиболее развитыми технологиями оружия на сегодняшний день.
Вы приобретаете опыт и знания по мере того, как вы пробиваете свой путь по восходящей лестнице, ведя многочисленные войска к грандиозным победам, или к более горькой неудаче, поражению.
Следите за удивительными живыми сценами, сопровождающие историю!
Используйте удобный издатель карты для создания своих собственных сценариев!



тельства необходима резина.

Factory – Для строительства нужно железо.

Marketplace – Увеличивает удовлетворяющий эффект предметов роскоши. Первый и второй предмет роскоши дают одного дополнительного счастливого жителя, третий и четвертый - двух, пятый и шестой - трех, а седьмой и восьмой - четырех.

Colosseum – Удовлетворяет не трех, а только двух жителей. Открытие Электроники не добавляет еще одного счастливого жителя.

Police Station – Уменьшает недовольство жителей данного города войной при Республике и Демократии.

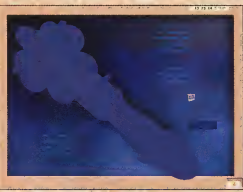
Coal Plant – Для строительства нужен доступ к углю.

Hydro Plant – Можно строить только в городах, в рабочем радиусе которых есть река или озеро.

Nuclear Plant – Для строительства нужен уран. Увеличивает производительность города не на 50%, как все остальные электростанции, а на 150%.

Solar Plant – Не устраняет целиком все промышленные загрязнения, а только снижает их.

Coastal Fortress – Автоматически обстреливает все вражеские суда, проходящие рядом с городом.





Harbor – Кроме своей основной задачи - увеличивать выход пищи с морских квадратов, выполняет теперь и функции Port Facility (производит морские соединения и обеспечивает ускоренный ремонт). Может обеспечивать поступление предметов роскоши и стратегических ресурсов в города, не связанные с ними дорогой.

Airport – Действует в отношении предметов роскоши и стратегических ресурсов так же, как Harbor.

Чудеса света

Основное новшество – появление Локальных чудес. Это такие чудеса, которые может иметь не одна цивилизация, а одновременно все. Возможность строительства Локальных чудес завязана не только (и не столько) на технологии, сколько на развитии вашей державы. И некоторые из них построить значительно сложнее, чем обычные Чудеса света.

Обращаю ваше внимание, что при захвате противником города, в котором находится Локальное чудо, оно бесследно исчезает. Более того, построить его повторно данная держава не может. Информацию о строительстве Локальных чудес в других державах вы не получаете.

Восемь Локальных чудес совершенно новые, ничего похожего в прошлой игре не было.

Forbidden Palace – Город, имеющий это сооружение, становится как бы второй столицей. Т.е. коррупция в нем сходит почти до нуля, ну а в соседних городах значительно уменьшается. Можно строить после того, как у вас будет определенное число городов (на карте стандартного размера восемь, на больших или меньших нужно прибавлять или убавлять на каждую ступеньку один город).

Heroic Epic – Увеличивает вероятность появления Лидеров. Строительство возможно после того, как одна из ваших армий одержит победу (т.е. прежде вам нужно заполучить хотя бы одного лидера).

Iron Works – Увеличивает на 100% продукцию в городе. Строить можно только в городе, рядом с которым находятся месторождения угля и железа. Поскольку такое случается очень редко, построить это чудо почти невозможно.

Military Academy – В городе, имеющем это чудо, можно строить армии, не имея лидеров. Условия строительства те же, что и для Heroic Epic.

Wall Street – Сумма денег на вашем счету каждый ход возрастает на 5% (но не более чем на 50 золотых). Для строительства необходимо иметь пять Bank.

Battlefield Medicine – Позволяет вашим юнитам восстанавливать хитпойнты на неприятельской территории. Строить можно после того, как у вас будет пять Hospital.

Intelligence Agency – Становятся доступны все шпионские миссии. Строительство доступно после открытия шпионажа.

The Pentagon – Армии могут состоять не из трех, а из четырех юнитов. Для начала строительства нужно иметь не менее трех армий.

Одно Локальное чудо во второй "Цивилизации" было глобальным.

Apollo Program – Как и прежде, позволяет начать строительство космического корабля. Но есть два важных отличия: во-первых, теперь каждая цивилизация, желающая улететь на Альфу Центавра, должна построить это чудо самостоятельно, а во-вторых, после его возведения вам не открывается вся карта. Строительство можно начинать после открытия Космического полета и только если вы имеете доступ к алюминию.

Ну а последнее Локальное чудо заменило городскую постройку.

Strategic Missile Defense – Снижает опасность ракетного удара по всем городам. Строить можно после изобретения интегрированной обороны и только если вы имеете пять SAM Missile Battery.

Что касается Великих чудес света, то тут произошли и количественные, и качественные изменения. Общее их число уменьшилось (Apollo Program перешла в раздел Локальных чудес, исчезли Statue of Liberty, Marco Polo Embassy, King Richard's Crusade и Eiffel Tower, появилось Longevity). Некоторые чудеса сменили название, другие получили новые предпосылки, ну а у большинства изменился эффект. Без изменений остались только Oracle, Pyramids, Newton's University, (так теперь называется Isaac Newton's College), Hoover Dam, Cure for Cancer и Manhattan Project. Об этих чудесах я говорить не буду, об остальных вкратце.

Handing Gardens – Можно строить после открытия Монархии, а не Керамики.

Great Library – Устаревает после открытия Образования, а не Электричества.

Great Lighthouse – Галеры могут путешествовать через морские квадраты. Путешествие по океанским по-прежнему опасно.

Great Wall – Не заменяет City Walls, а удваивает их эффект. Строить можно после изобретения Конструирования.

Adam Smith's Trading Company – Бесплатными становятся торговые строения (Harbor, Marketplace, Bank и Airport), а не все, имевшие стоимость один золотой за ход.

Copernicus' Observatory – Удваивает науку в городе (а не увеличивает на 50%, как было прежде).

Leonardo's Workshop – Не апгрейдит автоматически все устаревшие юниты, а уменьшает стоимость апгрейда на 50%. Не устаревает.

Magellan's Great Voyage – Передвижение морских юнитов увеличивается только на один квадрат (вместо двух).

Sistine Chapel – Заменила Michelangelo's Chapel, но не дает автоматически Cathedral в каждом городе, а удваивает эффект существующих. Строить можно после открытия Теологии, а не



Монотеизма.

Shakespeare's Theater – Устраняет не всех недовольных жителей города, а только восьмерых. Строить можно после открытия Свободных искусств.

Sun Tzu's Art of War – Теперь не устаревает.

JS Bach's Cathedral – Можно строить после открытия Теории музыки, а не Теологии.

United Nations – Нужно для победы дипломатическим путем. Все остальные эффекты убраны. Строить можно после открытия Расщепления атомного ядра, а не Коммунизма.

Theory of Evolution – Заменила собой Darwin's Voyage. Строить можно после изобретения Научных методов, а не Железных дорог.

Universal Suffrage – Так теперь называется Women's Suffrage. Не заменяет собой Police Station, а уменьшает количество недовольных войной жителей при Республике и Демократии.

Longevity – Единственное новое Чудо света. После его возведение скорость роста городов удваивается (вместо одного нового жителя после заполнения продуктового хранилища появляются сразу два). Строить можно после изобретения Генетики.

SETI Program – Удваивает эффект Research Lab, а не заменяет их.

Еще одним новшеством является невозможность ускорять строительство Чудес света. Караванов теперь нет, ну а платить деньги для ускорения строительства нельзя. Но есть возможность закончить любое чудо за один ход, для этого нужно потратить одного лидера. Расточительно, конечно, но иногда приходится.

Неприятно, что вас теперь не оповещают за один ход о том, что какая-то цивилизация на следующем построит Чудо света. Собственно говоря, и о начале строительства Чудес света вам сообщают, только если у вас есть дипломатические отношения с начавшей строительство цивилизацией. Ну а если еще учесть, что продолжать строительство уже построенного Чуда (для того чтобы потом переключиться на какое-то другое, вновь открытое) нельзя, становится понятным, что "чудотворение" стало гораздо более трудным процессом. Кстати, невозможно теперь и строить несколько одинаковых Чудес в разных городах.

Юниты

Этот блок претерпел весьма значительные изменения. И дело тут не в появлении новых юнитов и изменении названий старых, главное, что юниты теперь действительно делятся на наземные, морские и воздушные. Да еще и появилась возможность объединять юниты в армии. Устранена привязанность юнитов к произведшим их городам, теперь юниты числятся за всей державой, ну а стоимость их содержания (она теперь исчисляется не в щитах и пище, а только в деньгах) вычитается из общей казны. Главное следствие этого то, что при Демократии и Республике ваши юниты могут бродить где угодно, не рискуя вызвать гражданские беспорядки.

Изменилась система апгрейдов, их теперь можно производить сразу же после появления технологии, позволяющей производить новый тип войск (Мастерская Леонардо снижает стоимость апгрейда вдвое), но есть два ограничения: апгрейдить юниты можно только в городах, имеющих казармы (гавань для морских юнитов, аэропорт для воздушных), ну а если для производства усовершенствованного юнита нужен доступ к какому-то ресурсу, для апгрейда он тоже нужен.

Теперь расскажу об изменениях, затронувших все типы юнитов. Прежде всего, увеличилось количество градаций для каждого юнита. Каждый юнит может быть Новобранцем (Conscript), Регулярным, Ветераном и Элитой. Новобранцами являются юниты, присоединившиеся к вам при посещении нейтральных деревень или же призванные по мобилизации. Произведенные в городах обычным порядком становятся Регулярными, ну а если в городе имеется казарма (гавань, аэропорт), такой город производит Ветеранов. Элитой же юнит может стать только в результате боевых действий. Продвижение по служебной лестнице дает увеличение хитпойнтов, (Новобранец имеет два, Регулярный три, Ветеран Четыре, а Элита пять). Если же сражение выигрывает ваш юнит класса Элита, может появиться Лидер (уточняю, юнит не становится лидером, а порождает его). Лидеров можно использовать для строительства армии (в нее первоначально входит три юнита, а после строительства Пентагона - четыре) или для возведения Чудес света.

При объединении юнитов в армии они не просто складываются. Каждый входящий в армию юнит атакует неприятеля (или отражает его атаку) до тех пор, пока у него не останется один хитпойнт. После этого в бой вступает следующий юнит и так далее. Получается, что суммируются хитпойнты, а вот сила атаки и защиты не увеличивается.

При передвижении по местности теперь есть возможность почти всегда двигаться на максимально возможное для данного юнита расстояние. Скажем, если юнит может двигаться на две клеточки и первая из них является равниной, а вторая горами, этот юнит всегда передвинется на две клетки (наверняка вы помните, что во второй "Цивилизации" чаще всего в такой ситуации он продвигался только на одну клетку). Кроме того, полученные в бою повреждения никак не отражаются на количестве ходов юнитов. Даже если у Всадника остался всего один хитпойнт, он может двигаться на две клетки. Ну и, наконец, при вступлении юнита в бой предыдущие его ходы не влияют на силу атаки. Раньше, если вы передвигали одноходовый юнит по дороге на одну или две клеточки, его сила атаки снижалась на треть или на две трети. Теперь эта несообразность устранена. Зато юниты с колесами (колесницы, катапульты, пушки) теперь не могут передвигаться по горам (если там нет дорог).

Для многоходовых юнитов есть и еще новшества – они могут атаковать только один раз (если после атаки у юнита остались еще ходы, он может передвигаться) и могут отступать. Отступление возможно как в обороне, так и при атаке, главное - чтобы у юнита оставалась хоть какая-то часть очков передвижения. Поясняю, если двухходовый юнит на первом ходу вошел в лес или на холм, двигаться дальше он не может, а вот отступать возможность имеет. Отступление происходит в тот момент, когда у юнита остается один хитпойнт.

Юниты теперь атакуются в индивидуальном порядке, т.е. если вы уничтожаете один юнит из нескольких стоящих в клеточке, остальные не несут никаких потерь. Зато после успешной атаки на одинокий юнит ваши войска всегда передвигаются на атакуемую клеточку. Это весьма полезно при атаке неприятельских городов, но неприятно при обороне собственных.

Наконец восстановление здоровья ваших войск происходит с разной скоростью на разной территории. По-прежнему максимальна скорость восстановления в городах, имеющих казармы (гавань для морских юнитов, аэропорт для воздуш-



Юниты

Юнит	Стоимость производства	ADM (T)	BRF	Необходимые ресурсы	Кто может строить
Settler	30	0.0.1			
Worker	10	0.0.1			
Scout	10	0.0.2			Americans, Zulu, Iroquois, Russia, Britain
Warrior	10	1.1.1			
Jaguar Warrior	10	1.1.2			Aztecs
Impi	20	1.2.2			Zulu
Spearman	20	1.2.1			
Hoplite	20	1.3.1			Greeks
Archer	20	2.1.1			
Bowman	20	2.1.2			Babylonians
Swordsman	30	3.2.1		Iron	
Legionary	30	3.3.1		Iron	Romans
Immortal	30	4.2.1		Iron	Persians
Horseman	30	2.1.2		Horses	
Rider	30	2.2.2		Horses	Chinese
Mounted Warrior	30	3.1.2		Horses	Iroquois
Chariot	20	1.1.2		Horses	
War Chariot	20	2.1.2		Horses	Egyptians
Catapult	20	0.0.1	4.1.1		
Galley	30	1.1.3(2)			
Explorer	20	1.1.2			
Pikeman	30	1.3.1		Iron	
Musket Man	60	2.4.1		Saltpeter	
Musketeer	60	3.4.1		Saltpeter	French
Longbowman	40	4.1.1			
Cavalry	60	6.2.3		Horses, Saltpeter	
Cossack	60	6.3.3		Horses, Saltpeter	Russians
Knight	70	4.3.2		Iron, Horses	
War Elephant	80	4.4.2			Indians
Samurai	80	5.3.2		Iron	Japanese
Cannon	40	0.0.1	8.1.2	Iron, Saltpeter	
Caravel	40	1.2.3(4)			
Galleon	60	1.2.4(6)			
Privateer	60	2.1.4		Iron, Saltpeter	
Frigate	60	2.2.4	2.1.2	Iron, Saltpeter	
Man-o-War	60	3.2.4	2.1.2	Iron, Saltpeter	British
Rifleman	80	3.6.1			
Paratrooper	100	8.10.1		Oil, Rubber	
Infantry	90	8.12.2			
Marines	100	10.8.1		Oil, Rubber	
Tank	100	16.10.2		Oil, Rubber	
Panzer	100	16.10.3		Oil, Rubber	Germans
Artillery	60	0.0.1	12.2.3		
Fighter	80	4.4.0	2.0(4).2	Oil	
Bomber	100	0.2.0	8.0(6).3	Oil	
Helicopter	80	0.4.0(2)	0.0(4).0	Oil, Rubber	
Transport	100	1.4.5(8)		Oil	
Carrier	160	2.8.5(4)		Oil	
Iron Clad	80	4.4.3	4.1.2	Coal	
Submarine	100	8.6.3		Oil	
Destroyer	120	16.12.6	6.1.3	Oil	
Battleship	200	24.20.4	8.2.4	Oil	
Mech Infantry	110	12.20.3		Oil, Rubber	
Modern Armor	120	24.16.3		Oil, Aluminum, Rubber	
Radar Artillery	80	0.0.1	16.2.4	Aluminum	
Cruise Missile	50	0.0.1	20.3.5	Aluminum	
Tactical Nuke	200	0.0.1	0.6.0	Aluminum, Uranium	
ICBM	300	0.0.0		Aluminum, Uranium	
Jet Fighter	100	8.8.0	2.0(6).1	Oil, Aluminum	
F-15	100	10.8.0	2.0(6).1	Oil, Aluminum	Americans
Stealth Fighter	120	4.4.0	2.0(8).2	Oil, Aluminum	
Stealth Bomber	140	2.1.0	8.0(8).4	Oil, Aluminum	
Nuclear Sub	160	8.6.4(1)		Uranium	
Aegis Cruiser	120	12.12.5	4.2.4	Aluminum, Uranium	
Army	200	0.0.1(3)		Лидер или Академия	
Leader n/a		0.0.3		Победа в бою	

Где:
ADM (T) – Атака-Оборона-Ходы (Вместимость)
BRF – Мощность бомбардировки – Дальность действия - Скорострельность

Свойства местности

Местность	Пища	Щиты	Торговля	Ирригация (+Пища)	Шахты (+Щиты)	Дороги (+Торговля)	Передвижение	Уровень обороны
Flood Plains	3	–	–	+1	–	+1	1	10
Grasslands	2	–	–	+1	+1	+1	1	10
Plains	1	1	–	+1	+1	+1	1	10
Desert	–	1	–	+1	+1	+1	1	10
Tundra	1	–	–	–	+1	+1	1	10
Forest	1	2	–	–	–	+1	2	25
Jungle	1	–	–	–	–	+1	3	25
Hills	1	1	–	–	+2	+1	2	50
Mountains	–	1	–	–	+2	+1	3	100
Coast	1	–	2	–	–	–	1	10
Sea	1	–	1	–	–	–	1	10
Ocean	1	–	–	–	–	–	1	10

ных), там юниты полностью восстанавливаются за один ход. В городах, где нет соответствующих сооружений, восстанавливаются два хитпойнта за ход. На вашей и нейтральной территории за ход восстанавливается один хитпойнт, ну а на неприятельской территории до тех пор, пока вы не построите Battlefield Medicine, лечить юниты вообще нельзя. Наконец, морские юниты могут восстанавливать хитпойнты только в городах.

Революционные изменения произошли и с дальнобойными юнитами (Catapult, Cannon, Artillery, Radar Artillery). Теперь они не получают повреждений при атаке. Считается, что эти юниты атакуют с некоторой дистанции (даже катапульты и пушки, которые нужно подвести вплотную к неприятелю), поэтому противник их повредить не может. Если же враг атакует одинокий дальнобойный юнит, он его захватывает и может использовать как свой (собственно говоря, так происходит со всеми юнитами, имеющими нулевую защиту, причем сеттлер при этом преобразовывается в двух рабочих). Ну а если на квадратике с дальнобойным юнитом есть обычный, артиллерия обстреливает неприятеля перед началом его атаки, так что в бой он вступает ослабленным. Впрочем, артиллерийские обстрелы (бомбардировки) могут и провалиться, тут все зависит от того, какова сила обороны атакуемого. Дальнобойные юниты не могут захватывать города даже после того, как в них не осталось ни одного юнита, но могут продолжать их бомбардировать. При этом могут быть разрушены какие-то городские постройки или уменьшится население.

Переходим к морским юнитам. Они стали действительно морскими и не могут атаковать наземные. Точнее, могут их только бомбардировать, если, конечно, у них есть соответствующая способность (а ее нет у галер и каравелл). Если же неприятель атакует приморский город, в котором остался только какой-то морской юнит, он просто уничтожается. Три юнита, которые прежде были транспортными (галеон, транспорт и авианосец), теперь могут атаковать морских противников.

Еще интереснее обстоит дело с летающими юнитами. Они теперь вроде бы вообще не передвигаются, а только могут выполнять миссии. Миссий этих всего четыре: перебазирование (простое перемещение юнита из одного города в другой, причем расстояние между этими городами не имеет никакого значения), разведка (вы указываете на местности квадрат, лежащий в пределах радиуса действия самолета или вертолета, и вам показывают, что в этом квадрате и вокруг него есть), высадить десант (только для вертолетов), бомбардировка и оборона (юнит отражает воздушные атаки на любой квадрат в пределах своего радиуса действия).

Как видите, система весьма интересная, хотя и не бесспорная. Ходят упорные слухи, что готовится патч, который все это отменит и приведет воздушные юниты к привычному виду. Не знаю, нужно ли это?

Есть и еще одно интересное новшество для воздушных юнитов – они теперь могут переносить наземные. Относится это только к вертолетам, и носить они могут два юнита. Зато воевать вертолеты не могут вовсе.

Каждая цивилизация имеет свой собственный уникальный юнит. Его можно строить вместо какого-то общедоступного (почему-то и этот общедоступный остается в списке доступных, хотя нет никакого смысла за те же деньги производить что-то худшее). Эти юниты имеют усиленную атаку, защиту или лишний ход (а иногда два улучшенных параметра). Кроме этих достоинств, уникальные юниты еще и могут при победе спровоцировать наступление Золотого века своей цивилизации.

Местность и работы на ней

Количество типов местности осталось неизменным (исчезли ледники (Glacier) и болота (Swamp), зато морские квадраты разделились на побережье (Coast), море (Sea) и океан (Ocean)). Но изменился сам подход к местности и работе на ней. Из всего спектра терраформирования остались только вырубка лесов и джунглей (между прочим, вырубив лес на квадрате, лежащем в сфере влияния города, вы добавите десять щитов в его копилку) да посадка лесов. Убрана возможность двойной ирригации (после открытия Refrigeration), зато появились Flood Plains, изначально дающие три единицы пищи. Вообще с ирригацией теперь все обстоит гораздо сложнее. На первых порах (до открытия электричества) для ее проведения нужен доступ к пресной воде (т.е. к реке или к озеру). Кроме того, проводить ирригацию холмов невозможно, так что некоторые участки местности вообще нельзя облагородить, а другие весьма трудно. Правда, в качестве компенсации дана возможность ирригации по диагонали (т.е. можно орошать квадраты, соприкасающиеся с источником воды или уже орошенным квадратом уголком).

Все это заставляет выбирать место для каждого города весьма тщательно; если рядом с городом окажется обширный горный массив, вам не удастся его переделать в холмы и равнины, как было раньше, и развитие такого города весьма замедлится. Не стоит строить города и в пустыне, там они так и останутся раз-





мером в два-три жителя. Несколько большего размера сможет достичь город, со всех сторон окруженный степью, особенно если в этой степи окажется парочка квадратов с пшеницей.

Не стоит основывать город в джунглях, поскольку там есть вероятность возникновения эпидемии (т.е. число жителей уменьшится). Ну а если же вам все же пришлось построить город, рядом с которым имеются джунгли, нужно как можно быстрее их вырубить. Опасность эпидемии дают и квадраты Flood Plains, но они сами по себе очень выгодны, так что тут можно идти на риск.

Следующее новшество относится к рекам – они текут не через квадраты, а по их границам. Отсюда три следствия: во-первых, ускоренное передвижение по рекам невозможно, наоборот - на пересечение реки всегда тратится один ход (двухходовый юнит, пересекая реку на первом ходу, двигаться дальше не может), причем это относится и к движению по дорогам (до изобретения Engineering); во-вторых, каждый квадрат, лежащий рядом с рекой, производит дополнительно одну единицу коммерции (независимо от того, к какому типу местности относится этот квадрат); ну и в-третьих, когда юнит атакует противника, стоящего на другом берегу реки, атакованный получает бонус в защите.

Разделение морских просторов на три типа имеет два следствия: во-первых, киты не водятся на прибрежных квадратах, ну а поскольку каждый вновь основанный город не может иметь доступа к морским квадратам (пока его радиус не вырастет вслед за ростом культуры), пропала возможность использовать на начальном этапе развития города весьма большой эффект, даваемый морскими млекопитающими. Ну а во-вторых, галеры и каравеллы лишились возможности беспрепятственно плавать где угодно. Дело в том, что галеры изначально могут безопасно плавать только по прибрежным квадратам, ну а после строительства Great Lighthouse по морским, океанские же для них всегда опасны. То же самое относится и к каравеллам, только они сразу могут плавать по морским квадратам.

Приятным новшеством является то, что прокладка дорог на любой местности дает экономический эффект (добавляет один золотой).

Инженеров теперь нет, рабочие остаются с вами от начала игры и до ее конца. Однако работают они с разной эффективностью. Зависит она от формы правления и максимальна при демократии. Руководить рабочими достаточно удобно, а можно переводить их и на автоматическую работу. Но если вы дадите команду "проводить ирригацию на автомате", ваши подопечные могут залить водой шахты.

Несколько слов об исследовании местности. Хотя мир третьей "Цивилизации" и остался плоским, горы все же получили новые свойства. Теперь ваши юниты видят с них дальше, так же с квадратов, граничащих с морем, видны не один, а два морских квадрата.

При исследовании деревень теперь нельзя пользоваться методом save/load: сколько бы раз вы не производили эту операцию, деревня будет содержать то же самое, что и при первом заходе в нее. Можно, правда, "переломить судьбу", если заходить в деревню не на этом, а на одном из следующих ходов, только чаще всего такой обманный путь приводит к тому, что вы совсем ничего не получаете.

И последнее, выполнение Apollo Program теперь не открывает всю карту, так что исследовать ее обычными путями все равно необходимо.

Ресурсы

Кроме привычных ресурсов, дающих дополнительные щиты, пищу или золото, появились еще два типа – предметы роскоши и стратегические ресурсы. Они тоже могут добавлять что-то в копилку города, но не в этом их главная ценность.

Начнем с предметов роскоши – доступ к каждому типу такого ресурса делает счастливым одного жителя во всех городах. Всего имеется восемь типов этих ресурсов, так что на высшем уровне сложности можно строить города, размером до девяти жителей, без единой умиротворяющей постройки. Если же сюда добавить еще эффект рынков, получится, что цивилизация, имеющая доступ ко всем предметам роскоши, сможет обойтись без единого храма, собора и Колизея! Правда, скажу, что добиться этого весьма непросто.

Стратегические ресурсы же нужны для строительства и производства. В соответствующих разделах сказано, что и для чего нужно, так что не буду повторяться. Отмечу только одну неприятную особенность – появляются ресурсы на карте только после того, как вы открываете соответствующую технологию (причем, если вы не имеете доступа к квадрату с этим ресурсом, вам даже не сообщат о его появлении). Так что невозможно быть уверенным в том, что вы сможете что-то строить после того, как откроете нужную технологию. Купить же какой-то ресурс у соседей можно только после того, как и им станет известна его ценность. Так что иногда приходится дарить конкурентам технологию только для того, чтобы у них что-то купить.

Могут стратегические ресурсы и исчезать (исчерпываться). По каким принципам это происходит, совершенно непонятно. У меня был случай, когда месторождение урана исчезло с карты через десяток ходов, хотя я не построил ни одной атомной электростанции, не произвел ни единой ракеты. Зато месторождения железа, открытые в самом начале игры, просуществовали до ее конца, хотя я построил множество Фабрик и Мечников.

Теперь о том, что значит "иметь доступ к ресурсу". Если источник ресурса лежит в границах вашего государства

Ресурсы

Ресурс	Пища	Щиты	Торговля
Бонусные			
Cattle	+2	+1	–
Fish	+2	–	+1
Game	+1	–	–
Whales	+1	+1	+2
Wheat	+2	–	–
Gold	–	–	+4
Стратегические			
Aluminum	–	+2	–
Coal	–	+2	+1
Horses	–	–	+1
Iron	–	+1	–
Oil	–	+1	+2
Rubber	–	–	+2
Saltpeter	–	–	+1
Uranium	–	+2	+3
Роскошь			
Dyes	–	–	+1
Furs	–	+1	+1
Gems	–	–	+4
Incense	–	–	+1
Ivory	–	–	+2
Silk	–	–	+3
Spice	–	–	+2
Wines	+1	–	+1



(причем не обязательно, чтобы данный квадрат был в сфере влияния какого-то города), достаточно проложить через него дорогу и соединить ее с общей дорожной сетью. Все города, подключенные к этой сети, тут же получат доступ к ресурсу. Если же какой-то город невозможно подключить к общей сети (находится на другом континенте), в нем нужно построить гавань или аэропорт (причем в одном из городов, имеющем доступ к ресурсу, должно быть соответствующее сооружение). Если же квадрат с ресурсом находится за границей, можно основать в нем колонию, использовав для этого одного из рабочих. Естественно, колония тоже должна быть соединена с дорожной сетью.

Ну и маленькая тонкость: если вы основываете город на квадрате, где есть какой-то ресурс, он сразу же доступен.

Научные исследования

Рассказывать о том, как изменилось само дерево наук не буду. Заглянув на экран науки, вы и сами сможете во всем разобраться. Укажу на основные принципиальные изменения самой научной системы.

Каждое открытие требует строго фиксированного количества очков науки, причем исследование каждой новой технологии начинается с нуля (во второй "Цивилизации" "колбочки", оставшиеся по завершении какого-то исследования, переходили на следующее). Отсюда следует очень важное "правило последнего хода" – когда до завершения исследования остается один ход, загляните на экран министра внутренних дел (F1) и попробуйте уменьшить процент доходов, идущих на науку. Почти всегда вам удастся выгадать на этом немало золотых, иногда бывает даже так, что на последнем ходу можно снизить расходы на науку на 90%!

Имеет смысл заглядывать на научный экран и после любого изменения в ваших городах (увеличения населения, возведения городской постройки, прокладки дороги, создания юнита). Эти события могут изменить экономический баланс вашей державы, так что при одном и том же проценте отчисления на науку денежное его выражение изменится. В результате может получиться, что научные исследования можно будет ускорить. Возьмем такую ситуацию: в данный момент вы отпустили на науку 80%, увеличение до 90% не дает ускорения процесса, поскольку добавочные 10% в денежном выражении меньше, чем нужно на покрытие одного хода. Но после того, как у вас появился всего один житель, дающий всего один золотой, может получиться так, что новой суммы хватит для уменьшения времени исследования.

Обращаю ваше внимание на то, что менять цель научных исследований можно в любой момент, только исследование новой технологии при этом начинается с нуля, а все, что было потрачено до этого, пропадает. Так что есть только один случай, когда можно безболезненно пожертвовать накопленными знаниями – это когда вы исследуете опциональную технологию только для того, чтобы начать строительство Чуда света, а вам вдруг сообщают, что оно уже построено. Скажем, такое может произойти с Monarchy после возведения Handing Gardens, или с Теорией музыки после строительства JS Bach's Cathedral.

Не стоит покупать, воровать или выменивать технологию, которую вы исследуете в данный момент. Все равно исследование новой начнется с нуля, так что все затраченные вами средства пропадут.

Пару слов об опциональных открытиях. Дерево наук разделено на четыре эпохи. В каждой эпохе есть несколько технологий, которые не обязательно исследовать для перехода в следующую эпоху. Все эти технологии являются конечными в цепочках (или предпоследними, если следующее за ними конечное исследование тоже опциональное), т.е. они не нужны для каких-то новых исследований. Однако на них могут быть завязаны какие-то весьма полезные вещи – Чудеса света, городские постройки, юниты, бонусы. Так что большинство этих технологий все же лучше изобрести. К тому же, для перехода к исследованию технологий будущего все равно придется исследовать все опциональные технологии.

Обращаю ваше внимание на несколько технологий, дающих весьма важный эффект.

Writing – Позволяет создавать посольства.

Astronomy – Позволяет торговать через морские квадраты.

Engineering – При пересечении рек по дорогам, не тратится один ход.

Magnetism или Navigation – Позволяют торговать через океанские квадраты.

Electricity – Позволяет заниматься ирригацией без доступа к пресной воде (т.е. на приморских квадратах).

Nationalism – Позволяет милитаризовать экономику и осуществлять призыв жителей в армию.

Replaceable Parts – Удваивает скорость работы рабочих.

Дипломатия, шпионаж, торговля

Эти три вещи теперь столь тесно увязаны между собой, что я буду рассматривать их вместе. Начинается все с установления связи с другой державой. Теперь это стало гораздо проще: как только вы увидите чужой юнит (причем не важно какой: сухопутный, морской или воздушный) или город, связь с соответствующей державой будет установлена. Если эта держава имеет связь с какой-то другой, можно попытаться выменять или купить у нее эту связь.

Сразу же после установления связи с соседней державой можно объявлять войну, требовать удаления юнитов со своей территории, обмениваться технологиями, городами и вести торговлю. После того, как вы откроете письменность, можно создавать посольства (для этого нужно на главном экране совершить двойной щелчок на звездочке, которая находится в правой части таблички под названием вашей столицы). Процесс этот обоюдный, если вы устанавливаете посольство в какой-то державе, автоматически и она создает посольство у вас. Поскольку на открытие посольства тратится некоторая сумма, стоит предоставить сделать это конкурентам.

Посольства позволяют вашим министрам иностранных дел и военному получать информацию о состоянии дел конкурентов. Кроме того, вы можете воровать технологии (правда, стоит это очень дорого, гораздо дешевле купить) и исследовать соседские города. После начала войны посольства автоматически закрываются, а после установления мира открываются (бесплатно).

После открытия Национализма появляется возможность заключать договора о праве свободного прохода (т.е. любые юниты могут свободно двигаться по территории другой державы), взаимопомощи (т.е. если одна из держав подвергается нападению, другая автоматичес-

ки объявляет войну агрессору) и торговых эмбарго (полный отказ от торговли с какой-то державой). Все эти договора заключаются на 20 ходов, после чего нуждаются в подтверждении с обеих сторон.

Наконец, после открытия Шпионажа и строительства Intelligence Agency становятся доступны шпионские миссии. Для того чтобы заслать шпиона соседям, нужно совершить двойной щелчок на изображении щита под названием города, в котором построено Intelligence Agency. Стоит это немало, к тому же попытка может оказаться неудачной (что повредит вашей репутации в данной державе). Но вы сможете получать информацию и из стана противника во время войны.

Помимо известных по прошлой игре шпионских акций (украсть технологию, переманить город на свою сторону, саботировать производство, отравить водопровод, исследовать город), появились новые: разведать планы врага (вам будет показано положение всех неприятельских юнитов) и устранить неприятельского шпиона.

Вообще-то шпионские акции потеряли свое былое значение. Мало того, что доступными в полном объеме они становятся достаточно поздно, так еще и удаются крайне редко. Во всяком случае, у меня так получалось. А вот конкуренты воруют ваши технологии вполне исправно, так что лучше всего сосредоточиться на контршпионаже.

Переходим к торговле. Торговать можно стратегическими ресурсами и предметами роскоши. Система тут такая: если данная цивилизация не имеет доступа к какому-то ресурсу, она может его покупать. Если же у нее есть лишний ресурс какого-то вида (напоминаю, что достаточно доступа к одному единственному источнику ресурса, чтобы полностью удовлетворить потребность в нем цивилизации любого размера), она может его продавать. Торговать предметами роскоши всех типов можно с самого начала игры, а вот стратегическими ресурсами только после того, как соответствующая технология станет известна обеим цивилизациям.

Чаще всего возможен простой обмен одного ресурса на другой, но иногда соседи требуют за один свой ресурс два ваших (впрочем, вы тоже можете так поступать) или же, кроме ресурса, просят еще какое-то количество золота (единовременно или же на каждом ходу). Иногда бывает можно и просто покупать ресурс, платя за это какое-то количество золота за ход. Словом, не стоит сразу же соглашаться на любое предложение соседей, сперва нужно изучить все возможные варианты, чтобы выбрать наиболее для вас выгодный. Учтите также, что в случае начала военных действий все торговые договора автоматически расторгаются.

Кроме наличия ресурсов и доброй воли, для торговли нужна еще связь между столицами вступающих в торговые отношения государств. Подчеркиваю, именно между столицами, так что, если вы свяжете какой-то город вашей державы с каким-то городом соседской, торговые отношения будут возможны, только если оба эти города как-то связаны со своими столицами.

В качестве такой связи могут выступать дороги, гавани и аэропорты. С дорогами и аэропортами все ясно, а вот в случае морских коммуникаций есть еще одна тонкость: если есть возможность проложить путь по морю только по прибрежным квадратам, торговля возможна уже после изобретения картографии. Если на пути попадется хотя бы один морской квадрат – нужно знание астрономии. Наконец, если путь будет лежать по океанским квадратам, придется открыть магнетизм или навигацию. Несколько все упрощает то, что знание соответствующей технологии должна иметь одна цивилизация из двух торгующих.

Космический корабль

Строительство корабля несколько упростилось, он теперь состоит не из множества одинаковых деталей, а из нескольких разных. Всего нужно построить десять деталей: Thrusters, Cockpit, Landing Docking Bay, Engine, Fuel Cells, Life Support System, Stasis Chamber, Storage Supply, Planetary Party Lounge и Exterior Casing. Причем, поскольку открытия, необходимые для производства разных частей, следуют друг за другом, можно отвести для строительства деталей корабля всего три-четыре города с развитой индустрией.

Поскольку Apollo Program теперь должна строить каждая держава, не столь опасно стало воровство у вас космических технологий. Приятной особенностью является и то, что теперь для победы достаточно запустить корабль (естественно, приятно, если корабль запустили вы) и не надо ждать его прибытия в конечную точку маршрута.

Очень удобным стал экран строительства корабля. Он не только дает вам информацию о том, что уже построено, что строится (и когда оно будет готово), что пока нельзя строить (и каких техно-



логий для этого не хватает), но и позволяет непосредственно руководить строительством (указывать, в каком городе строить очередную часть). Только учтите, в таблице строительства (ее можно вызвать щелчком мыши справа от полоски с названием части корабля) приводится число ходов, необходимых для постройки без учета щитов, имеющихся в данный момент в копилке города. Т.е., если в городе в данный момент близка к завершению какая-то постройка, время строительства части космического корабля будет значительно меньше указанного.

Последний штрих

Завершая эту небольшую экскурсию по новой "Цивилизации", спешу вас уверить, что к этой игре мы еще не раз вернемся. Обязательно будет рассказ о встроенном в игру редакторе и о создании собственных сценариев. Поведаем мы вам и о разных тонкостях и хитрых приемах. Но сделать это без вашего участия, уважаемые читатели, будет не просто. Так что обязательно пишите мне, сообщайте, что бы вам хотелось еще узнать об игре, какие встретились трудности, какие интересные моменты вы заметили. Если же вы захотите поделиться какими-то вашими открытиями, необычными приемами, новыми стратегическими ходами – постараемся выделить место для ваших сообщений. Так что пишите письма.



Action Kit — 2002

Над проектом работали:
Дж. О. Бондер, Андрей Вендиловский, Иван Жилин, Андрей "Newfr" Иванов, Никита Кареев, Константин Подстрешный, Владимир Чаплыгин, Андрей Щур, J7

Сверхточное и обоснованно не обоснованное изложение перспектив развития жанра экшен в 2002-м году, составленное с применением современных электронно-вычислительных средств и старинных рецептов ворожбы и холдовства

(в двух частях)

Часть I. Прогноз погоды

Прежде чем передать прогноз погоды на завтра, позвольте объявить недействительным вчерашний прогноз на сегодня.
"Пшекруй"

Главная игрожурналистская мудрость — неправильных прогнозов не бывает! Бывают прогнозы скучные, бывают прогнозы некомпетентные, бывают прогнозы предвзятые, но неправильных просто нет в природе. Потому как, вообще говоря, будущее способно подтвердить и опровергнуть любое вероятностное суждение о себе. И даже если кому-то по случаю удается стянуть из библиотеки свежий номер ежегодного небесного альманаха "Книга Судеб", он непременно обнаруживает, что нужные лично ему страницы неисправимо заляпаны вишневым вареньем или просто вырваны какими-то хулиганами. Мы живем здесь и сейчас; здесь и сейчас анализируем имеющуюся информацию; здесь и сейчас выдаем свои более или менее наивные предположения о том, что может произойти. И это прекрасно! И это интригующе. На это стоит тратить драгоценные журнальные страницы.

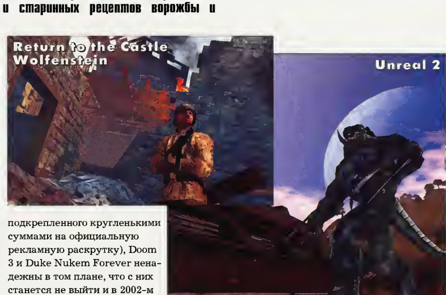
Номинация №1: "Все еще верим" или Орден с паутинкой

присуждается лучшей игре из тех, что были названы самыми ожидаемыми в прошлом году

Номинанты: **Dragon's Lair 3D, Duke Nukem Forever, Unreal 2, Return to the Castle Wolfenstein** и **Doom 3**.

В прошлом году мы были скромными и застенчивыми — всего на двух страничках умудрились изложить весь экшен-прогноз на 2001-й год. На зато как гениально все угадали! Только бездарные пророки предсказывают ближайшее будущее — мы смотрели как минимум на два года вперед! Судите сами: практически все пять указанных тогда, в декабре 2000 года, игр остались фаворитами года уже 2002-го. Только **Dragon's Lair 3D** чуть было не испортил нам всю статистику, да **Return to the Castle Wolfenstein**, в принципе, может появиться даже до Рождества, но все равно играть в него мы будем уже в 2002 году! Вот как надо пятерку выбирать! На века!

Победителем же в данной номинации объявляется **Unreal 2**. Причины такого выбора просты: Return to the Castle Wolfenstein отсеялся по причине своего скорого выхода (уже подкрепленного кругленькими суммами на официальную рекламную раскрутку), Doom 3 и Duke Nukem Forever ненадежны в том плане, что с них станется не выйти и в 2002-м году, а Dragon's Lair 3D же достаточно специфичен.



Победитель: Unreal 2

Пару слов о Dragon's Lair 3D



Товарищи! Об этом проекте мы писали уже как минимум четырежды (последнее превью - в юбилейном пятидесятом номере). Напишем и еще, но не это самое страшное. Самое страшное — это то, что сладкая парочка в лице рыцаря Дирка и принцессы Дафны вдруг начала двоиться и даже троиться! Пить, конечно, действительно надо поменьше, но не только в этом дело. Просто в 2001 году в очередной раз громко напомнила о себе такая небезызвестная компания, как **Digital Leisure**. Их нынешний конек — игры на DVD, в том числе и переделки гремевших в былые времена виртуальных тиров от American Laser Games. Выпущены ковбойский **Mad Dog McCree** и гангстерский **Who Shot Johnny Rock?** — классика! Правда, как уже показал опыт общения с **Hologram Time Traveler** (см. №6'2001), подобные переделки именитых хитов для нас с вами оказываются малопривлекательными из-за низких разрешений CD-версий и ориентации игрового процесса на DVD-плееры. Тем не менее, спрос все равно есть, особенно на тиры, которые сейчас чуть ли не совсем повывелись.



Но вернемся к Dragon's Lair. Та игра, которая с приставкой "3D" и которую разрабатывает DragonStone Software, — она еще не вышла. Появится, скорее всего, к весне. Зато на прилавках магазинов можно найти Dragon's Lair от Digital Leisure — шикарный подарок ностальгирующим фанатам, но вряд ли самоценная игра. Кроме этого, поклонников Дирка, Дафны и экспериментов Digital Leisure ожидают в ближайшем будущем еще несколько проектов: **Dragon's Lair II: Time Warp, Space Ace, A Fork in the Tale**, а также **Shadoan** и **Reaches** — две адвентюры 1998 года от Рика Дайера (Rick Dyer), одного из создателей оригинального Dragon's Lair.

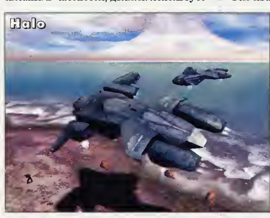


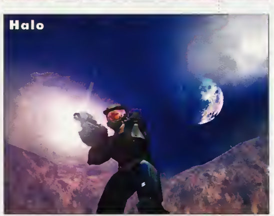
Номинация №2: "Вам, железячники!" или Боль в области кошелька

присуждается игре, от которой можно ожидать революции в области графики

Номинанты: **Doom 3**, **Kreed**, **Halo**, **Unreal 2** и **Soldier of Fortune 2**

Бесспорно, главным событием 2002 года на поприще движков должен стать выход **Doom 3**. Можно сколько угодно дискутировать на тот счет, каким получится "великий и ужасный", но насчет движка игры уже сейчас можно твердо заверить: это будет что-то! Хотя программисты из id Software и не стали начинать все с чистого листа, многие составляющие программы полностью переписаны. В частности, движок использует совершенно новые алгоритмы рендеринга и поддерживает такие вкусные 3D-технологии, как вертексные и пиксельные шейдеры, карты рельефа, 3D-текстуры и, уж само собой, аппаратный TnL, нещадно нагружая последний умопомрачительным количеством полигонов. Несмотря на то, что многие из используемых игрой функций уже сейчас поддерживаются современными видеокартами, Джон Кармак с ехидной ухмылкой на лице спешит заверить нас, что никакие GeForce 3 не смогут выдать в грядущем хите достойное количество fps. Дескать, фирма веников не вяжет, а отличному движку – ураганный компьютер. И никак иначе.





На втором месте на пьедестале, вероятно, будет Unreal Warfare. Представители Legend Entertainment не скрывают, что **Unreal** 2 использует, по сути, доработанный движок игры трехлетней давности, но при этом подчеркивают, что доработали они его порядочно. Тут и те же шейдеры, и скелетная анимация, и развитые системы частиц, и полигонов, разумеется, столько, что во век не перечесть. Впрочем, мощь будущего движка уже весомо подкреплена множеством проданных лицензий на его использование. Что и неудивительно: Unreal Engine, к которому мы некогда целый год ждали нормального Direct3D-патча, теперь превратился в один из самых отлаженных и многообещающих коммерческих движков.

Из-за широких спин титанов выглядывают, подпрыгивая на цыпочках, и другие представители передовых гейм-технологий. Например, **Halo**, так нахально убежавший от нас на X-Box, обещает выйти на PC в начале следующего года. Разработчики игры, напомню, как-то вовсю хвалились своим детищем, рассказывая животрепещущие истории про многопроходное текстурирование и инверсную кинематику, а уж во многополигональные модели мы даже поверили сами, отсмотрев пилотные скрины. Осталось только проверить, станет ли сказка былью. Я, например, надежды не теряю, особенно в свете того, что Halo выбран чуть ли не как главное представление на презентации Xbox.

Образцово показательной анимацией нас должен порадовать выходящий в начале грядущего года **Soldier of Fortune 2: Double Helix**. Товарищи из Raven Software уже однажды подтвердили, что предсмертные конвульсии – это их конек, думаю, они не расстроят нас и сейчас. GHOUL2, ловко вмонтированный в движок Q3, будет призван показать нам, как прекрасна может быть смерть виртуального врага.

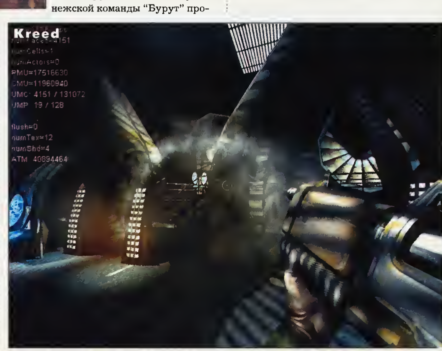
Со стороны наших разработчиков в 2002 году также ожидается "ответный удар". Скажем, новая игрушка **Kreed** от воронежской команды "Бурут" просто обязана будет заткнуть за пояс как минимум пачку западных творений. Посудите сами: те же пиксельные и вертексные шейдеры, системы частиц, карты среды, скелетная анимация и все остальное, что подобает иметь игре, претендующей на звание хай-тек продукта грядущего года. Остается только пожелать ребятам выпустить продукт в срок и позаботиться о своевременной дезинфекции всех малых да великих багов, а уж мы перед витринами не застоимся.

2002 год обещает раскрыть нам весь



потенциал хваленого уж сколько лет, загадочного блока TnL и появившихся в DirectX 8 системы программируемых шейдеров, являющейся, по заверениям Microsoft, прямо-таки панацеей от сковывающих несчастного разработчика ограничений 3D-акселератора. И действительно! Отставание игр от созданных специально для них дорогущих видеокарт уже начинает порядком надоедать, и грядущий год, надеюсь, хотя бы частично исправит эту смешную ситуацию. И в самом деле, уже даже как-то не ясно, кого тормозила 3dfx: разработчиков игр или своих коллег по цеху? Нет, теперь им оправдания больше ни-ни! Даешь фотореалистичную графику к концу следующего года! – Н.К.

Победитель: Doom 3



Номинация №3: "За оригинальность" или В поддержку новаторов

присуждается игре, содержащей необычные идеи или нестандартный дизайн

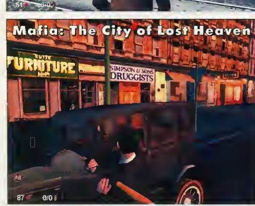
Номинанты: **Breed**, **Gore**, **Mafia**, **Iron Storm**, **Prisoner of War**

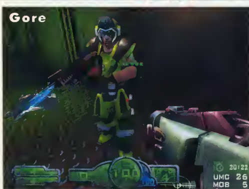
Чего греха таить – глаз замыливается, разум идет на поводу громких имен и гипнотически мелькающих циферок, а в самые ожидаемые проходят, в основном, сиквелы былых хитов или хорошо рекламируемые блокбастеры. Но мы не могли не приберечь одну специальную номинацию как бы в противовес всему этому конвейеру. Здесь, в этой категории, мы попытаемся вспомнить те из описанных нами игр, которые чем-то запомнились помимо стандартных ахов-вздохов. Идеей. Концепцией. Или еще чем интересным.

Первым в списке номинантов у нас значится **Breed** (см. превью в № 48). Он как бы олицетворяет новую волну экшен-игр, в которых на полную катушку раскручивается идея боевых операций с привлечением разных родов войск. Благодаря **Operation Flashpoint** мы уже примерно представляем, на что это может быть похоже; игры же типа **Breed** (здесь же можно упомянуть и родственный **Battlefield: 1942** вместе с **World War II Online**) еще сильнее вгрызаются в данную тематику. Предполагается совмещать в одной игре и принципы шутера (пехота), и управление различными видами военной техники (в случае **Breed** игра будет содержать элементы космосима), и развитые технологии командной сетевой игры.

Следующий – **Gore**. Горюшко-горе, об этом долгострое мы писали давно, в 2000-м году (см. превью в №37). С тех пор многое изменилось, но игра по-прежнему пугает своим маниакально-подробным подходом к моделям врагов и друзей. Скелетная анимация, сотни движений, адекватное отображение всего надетого обмундирования, а также патологоанатомические радости сверхподробной системы повреждений (см. также Soldier of Fortune 2) – налицо очень перспективный проект.



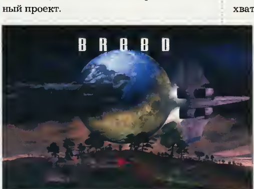




Сумасшедший барон



Надо признаться, что минипревью по **Iron Storm** в октябрьском номере, где мы в общих чертах описали придуманный авторами игры альтернативный вариант развития истории, было слишком легкомысленным. К счастью, нашлись на нашем навигаторском Форуме люди, знакомые с историей (реальной, невыдуманной) и поправившие нас. В частности, столь позабавивший нас барон оказался реально существовавшей личностью: Роман Федорович Унгерн фон Штернберг, яростный противник советской власти, командир Конно-азиатской дивизии в войсках походного атамана дальневосточных казачьих войск Семенова и фактический диктатор Монголии в 1920 – 1921 годах. Человек исключительной отваги и не менее исключительной жестокости. В некоторых храмах Монголии ему до сих пор поклоняются как воплощению бога войны. В подражание Чингизхану пил человеческую кровь (в буквальном смысле) и грезил мечтами о создании русско-монгольской империи. Точно так же атаман Семенов, еще один человек, чьи изуверские деяния осуждались даже среди белого движения, пытался создать независимое прояпонское государство "Сибирь-Го". Фон Штернберг шел в мечтах еще дальше – задумывался эдакий буддийский джихад. Вторгся в 1921 году на территорию Дальневосточной республики, был взят в плен и расстрелян по приговору Сибирского ревтрибунала. **Iron Storm**, как вы понимаете, пересмотрит этот исторический факт.



Теперь немножко о проекте **Iron Storm**. Это, так сказать, эхо недавней ECTS. В октябрьском номере мы высказались в том духе, что, мол, никаких интересных анонсов выставка не принесла. Это не совсем так. Во всяком случае, по части экшен-раздела. В частности, можно отметить три достаточно оригинально выглядящих постапокалиптических игры (**Duality**, **Psychotoxic** и необыкновенно красивый **Strident – The Shadow Front**), а также наш номинант **Iron Storm** с уклоном в модный нынче спецназовский жанр и с диким, но в то же время любопытным подходом к выдумыванию альтернативной истории человечества.



И еще один претендент на звание "оригинала–2002" – игра **Prisoner of War**. Индивидуальные и групповые туры в концлагеря времен второй мировой, захватывающая имитация побегов из тюрем разного пошиба. Чрезвычайно оригинальная концепция, хотя в высокое качество ее реализации пока что верится с трудом (это подтверждается жутким **Escape from Alcatraz** схожей тематики).

И, наконец, победитель – **Mafia** (см. превью в № 41), которая подкупила она нас тремя вещами. Во-первых, хорошей стилизацией "под 30-е". Во-вторых, своей любовью к автомобилям и обещаниями того, что придется не только стрелять, но и рулить. И, в-третьих, образом главного героя. Таксист, волей судеб вдруг ставший гангстером, – такой персонаж, согласитесь, выглядит свежо в веренице космодесантников, звездных шерифов, спецназовцев и просто солдат второй мировой.

Победитель: Mafia: The City of Lost Heaven

Номинация №4: "Игра всерьез" или Не делайте умное лицо – вы ведь будущий офицер

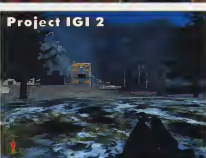
лучшие игры по части искусственного интеллекта, реализма и имитации стрелкового оружия

Номинанты: **Hitman 2**, **Medal of Honor**, **Project IGI 2**, **Soldier of Fortune 2** и **Team Factor**

Hitman 2. Искусственный интеллект персонажей, противостоящих харизматичному виртуозу винтовки, будет намного улучшен. Один из красивых пассажей, придуманных авторами игры, – влияние национальности противника на его поведение в экстремальной ситуации. Игровая физика во второй части останется на высочайшем уровне: так, попадание пули, которая выпущена из снайперской винтовки, закручивает тело на месте, отбрасывает его на несколько метров назад, выбивая из рук жертвы оружие.

Другой перспективный проект - **Medal of Honor: Allied Assault**. В особенности впечатляют обещания AI управляемых компьютером персонажей (как противников, так и союзников). Они должны будут вытворять совершенно невероятные вещи - признайтесь, в какой еще игре вы увидите солдата, накрывающего в отчаянном прыжке своим телом готовую взорваться гранату так, чтобы спасти своих товарищей по оружию? Впечатляют, хотя и меньше, попытки бойцов вызвать подкрепление, хитрые маневры под прикрытием кустарников и крон деревьев, забрасывание гранат в окна ставших огневыми точками неприятеля домов.


Team Factor

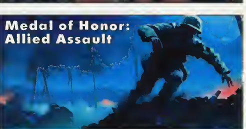

Project IGI 2

Soldier of Fortune 2: Double Helix – еще одно название в списке еще не вспыхнувших звезд. Raven Software и Джон Маллинз, консультант одного из подразделений по борьбе с терроризмом, постарались сделать вторую часть SoF максимально реалистичной. Это нашло отражение буквально в каждой мелочи - от возможности точечного поражения различных частей тел оппонентов до соответствующего своим реальным прототипам оружия и легких штрихов вроде речи противников. Во время операций можно будет услышать их родной язык. По уверениям разработчиков, напарники главного героя будут чутко реагировать на то, как меняется их окружение, и уже не похожи на безответных и бесполезных истуканов. К сожалению, вождение вертолета и наземной техники в Soldier of Fortune 2 авторами решено сделать в аркадном стиле (примерно как в Operation Flashpoint, если не проще), что особых восторгов вызвать не может, хотя понять и простить это можно.

Следующий номинант - **Team Factor**. Условной реалистичности Counter-Strike вскоре будет предложена альтернатива. Несколько параметров исчерпывающим образом будут характеризовать представителей каждого из классов персонажей - это чем-то похоже на Tribes 2. Примерный список параметров выглядит так: умение вести ближний бой, способность передвигаться незаметно, грузоподъемность (учитывается вес оружия и снаряжения), скорость движения, меткость. Комбинаций получается не так уж мало. Набранные в команду бойцы благодаря


Medal of Honor: Allied Assault


Medal of Honor: Allied Assault


Medal of Honor: Allied Assault

этому выглядят более естественно, чем безликие "контры" и "терроры". При этом игрок получает больше простора при планировании нападения на команду противника. Автоматически (можно сказать - по призванию) появляются разведчики, штурмовики и снайперы. Не потому, что так решили остальные участники команды или так было подобрано оружие, а как в настоящем спецотряде. Хотелось бы надеяться, что в игровых клубах Team Factor будет воспринят благосклонно. – J7

Оружие – 2002

Каждая игра из предложенного списка по-своему уникальна. Например, в **Soldier of Fortune 2**, помимо стандартного набора стрелкового оружия, в вашем распоряжении окажутся новейшие приборы для проведения тайных диверсионных операций. Разработчики **Project IGI 2** стараются как можно дотошнее отобразить в своем детище реальные прототипы, так что откровенных ляпов с левосторонним затвором на советском АК-47 уже не будет. **Team Factor** заслуживает внимания хотя бы тем, что в нем будет предложено не менее сорока разных "смертоносных машинок".

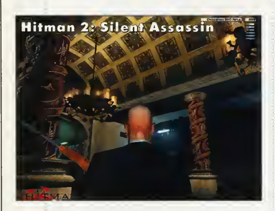
Правда, все это обыденно и прогнозируемо. Но кто бы мог подумать, что разработчики **Medal of Honor: Allied Assault** будут делать не обычный шутер тематики второй мировой войны в стиле Вульфенштейна, а чуть ли не наглядное пособие по оружию тех времен. Судя по многочисленным роликам, которые отображают будущий игровой процесс, там со всей серьезностью подошли к проблеме дотошной симуляции стрелкового оружия. Очень сильно удивила просчитанная до мелочей баллистика и отображение реальной скорострельности (это в FPS-то!). Единственное, что настораживает, так это проценты со здоровьем в нижнем левом углу экрана. – В.Ч.

Победитель: Medal of Honor: Allied Assault

**Номинация №5: "Сиквелище"
или
Эти волшебные циферки**

присуждается самому многообещающему сиквелу

Номинанты: **Deus Ex 2**, **Doom 3**, **Half-Life 2**, **Hitman 2** и **Soldier of Fortune 2**


Hitman 2: Silent Assassin

Дело выбора лучшего – это всегда кривая, скользкая тропинка самообмана и следования стереотипам. К тому же хороших игр и уж тем более красивых обещаний того, что игра будет хорошая, больше, чем призовых мест. Поэтому выход один – надо придумывать разные закорючки и ограничения, дабы заранее под более или менее благовидным предлогом отсеять часть претендентов и сделать выбор менее мучительным. Так сделаем и для этой номинации: победить тут смогут лишь те ожидаемые в 2002-м году сиквелы популярных игр, которые разрабатываются той же командой разработчиков, что и их, так сказать, прототип. Соответственно, уже вычеркиваются проекты типа **Unreal 2** или **Return to the Castle Wolfenstein**. А старину Дюка отфутболим такой отговоркой: мол, не сиквел это – через столько лет не считается. И вообще у него циферки в названии нет! Такие вот у нас методы...

Что же касается победителя, самого многообещающего сиквела – им назовем второго Хитмена. **Deus Ex 2** и **Doom 3** вряд ли ожидаются скоро, **Half-Life 2** вообще еще официально не анонсирован (только слухи, согласно которым появление этого долгожданной игры в 2002-м году – событие вполне реальное), а **Soldier of Fortune 2**, скажем так, ценен нам сам по себе, но не как продолжение довольно спорной первой части.

Победитель: Hitman 2: Silent Assassin


Duke Nukem Forever

**Номинация №6: "От монстров с любовью"
или
Мы требуем продолжения банкета!**

присуждается игре от лучшего разработчика прошлого года

Номинанты: **Counter-Strike: Condition Zero**, **Deus Ex 2**, **Freelancer**, **Hitman 2** и **Soldier of Fortune 2**

Чтобы читатель мог лучше вникнуть в смысл данной номинации и происхождение кандидатов, сразу адресуем его ко 2-й части нашего сегодняшнего Action Kit'а, туда, где "Падал прошлогодний снег". Там все написано: и о том, кого мы называем "монстрами", и о том, чем эти достойные люди заняты сейчас. А логика элементарная: если кто-то смог год назад стать лучшим – отчего ж ему не повторить успех сейчас? Положение обязывает – надо марку держать. Опять же, в "Прошлогоднем снеге" можно прочесть, что наиболее благоприятен 2000-й год был для Raven Software – именно эту уважаемую всеми любителями экшена команду мы назовем сегодня лучшей и именно ее "Солдату удачи" отдадим призовое место.

Победитель: Soldier of Fortune 2: Double Helix

**Номинация №7: "Мнение экспертов"
или
Любовь зла**

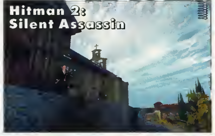
присуждается по итогам тайно-принудительного голосования среди авторов раздела

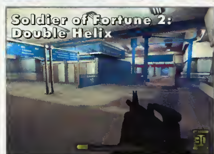
Номинанты: –

Вот уж поистине: полюбишь сову, так и райской птахи не надо. Как ни пытались мы обделить нахального Дюкушку наградой – выкрутился, душегуб! Гордость страны, актив раздела экшен, двенадцать специально отобранных (на ближайшей автобусной остановке) людей – каждый назвал пять лично им ожидаемых игр. И что вы думаете – восемь из двенадцати назвали Дюка! Что поделаешь – такие вот у нас эксперты. Ниже приведен полный список "ожидания Навигатора" (игры, набравшие более одного голоса):

- **Duke Nukem Forever** – 8 голосов;
- **Unreal 2** и **Soldier of Fortune 2: Double Helix** – по 7 голосов;
- **Doom 3** и **Return to the Castle Wolfenstein** – по 5 голосов;
- **Hitman 2: Silent Assassin** – 4 голоса;
- **Medal of Honor: Allied Assault** – 3 голоса;
- **Mafia: The City of Lost Heaven**, **Deus Ex 2**, **Thief 3**, **Jedi Outcast: Jedi Knight 2**, **Tomb Raider NG** – по 2 голоса.

Победитель: Duke Nukem Forever


Hitman 2: Silent Assassin


Soldier of Fortune 2: Double Helix

Цитата в тему

В одном из недавних интервью Скотта Миллера (Scott Miller) спросили о том, какой из конкурирующих шутеров может представлять опасность для нашего ненаглядного Дюка:

– Ну, разве что **DOOM**, хотя, к счастью для нас, он выйдет позже **Duke Nukem Forever**... наверное.


Duke Nukem Forever

Часть II. Падал прошлогодний снег (ненавязчиво-поучительная информация о судьбе разработчиков лучших игр прошлого года)

Чем выше взбираешься на лестницу успеха, тем больше надо изобретательности, чтобы оттуда не упасть.
Ф. Меркури

Предисловие редактора

Одна вещь серьезно беспокоила меня в тот момент, когда задумывался данный проект: а будет ли о чем писать, а не разбежались ли лучшие творцы-гейммейкеры прошлого года кто куда? Сейчас так много говорят о том, что, дескать, PC умирает, что цвет индустрии идет на поклон приставкам, что нам со своим "PC only and forever" скоро придется просить милостыню в переходах метро и у магазинов, продающих X-Box, – поневоле проникаешься мрачными мыслями. Мсье, же не манж па... Гебер зи мир, битте... Пода-а-а-айте ветерану антиприставочных войн!.. Но, как ни странно, обстановка на фронтах оказались спокойной. Мирной, можно даже сказать. Столь любимая нами PC-платформа вроде как живехонька, приставки тоже, соответственно, не бедствуют, цвет индустрии никуда не делся, творческая мысль не в загоне, игроделы о чем-то там интересном постоянно рассказывают – жизнь идет своим чередом. Взлеты и падения, грандиозные замыслы и не менее грандиозные разочарования, распады компаний и анонсы потенциальных суперхитов – всего понемножку.

И еще буквально пару слов о том, какие игры будут сегодня олицетворять собой двухтысячный год. Всего их двенадцать. Начало списка вполне официальное – это в точности та пятерка лучших, какую мы объявили в январском номере. Еще семь названий я добавил сам, руководствуясь рейтингами журнала и собственными злыми предрассудками. Предрассудки, правда, оказались настолько злыми, что в список ненароком вкралась одна позапрошлогодняя игра – надеюсь, это никого не будет слишком сильно шокировать.

Игра	Разработчик	Что сейчас
1. American McGee's Alice	Rogue Entertainment	см. текст
2. StarTrek Voyager: Elite Force	Raven Software	Expansion Pack к Elite Force Soldier of Fortune 2 Jedi Outcast: Jedi Knight 2 Quake 4
3. Messiah	Shiny Entertainment	The Matrix
4. Deus Ex	ION Storm	Deus Ex 2, Thief 3
5. MechWarrior 4: Vengeance	FASA Interactive	MW4: Black Knight
6. The Wheel of Time	Legend Entertainment	Unreal 2
7. Hitman: Codename 47	Io-Interactive	Hitman 2
8. Counter-Strike	CS Team	Counter-Strike: Condition Zero Counter-Strike 2
9. Thief II The Metal Age	Looking Glass	Thief 3
10. Starlancer	Digital Anvil	Freelancer
11. The Operatives: No One Live Forever	Monolith	Alien vs. Predator 2 NOLF 2
12. Heavy Metal: FAKK2	Ritual Entertainment	см. текст


American McGee's Alice

- 1 -

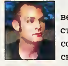
Игра	American McGee's Alice
Рейтинг "Навигатора"	9,5
Разработчик	Rogue Entertainment
Послужной список	Strife (1996), Quake Mission Pack: Dissolution of Eternity (1997), Quake II Mission Pack: Ground Zero (1998)

...и вот теперь, под самый занавес года, American McGee's Alice. Пришла, мрачно огляделась и одним взмахом тесака разрешила спор о том, какая игра лучше, краше и безбашенней.
Великий Полосатый Вождь, №1 (44)'2001

Алиса – это не просто "лучший шутер от третьего лица". Многие называли ее игрой года, и данное утверждение недалеко от истины. Злой сказочник American McGee действительно смог сильно удивить и поразить общественность. Великолепный дизайн, уникально мрачная атмосфера, интересные игровые находки, качественная графика – все это вместе взятое просто не могло не вывести в лидеры создателей Алисы. Так мастерски "засветившись", ребята в Rogue Entertainment взялись за новый, очень тенденциозный проект – ожидаемый многими игроками однопользовательский **Counter-Strike: Condition Zero**. Но...

Увы, не заладилось. Весь 2001 год Rogue терзали финансовые неурядицы. Суть скрыта от народных масс, но неутешительные результаты были видны всем. Компанию покидали лучшие люди, Condition Zero был "отобран" издателем в пользу GearBox Software, команда вот-вот была готова развалиться окончательно. В середине осени дело завершилось приобретением Rogue недавно образованным амбициозным издателем **United Developers**. Пока неизвестно, что за этим последует. Идет подбор новых кадров; слухов об активных работах над каким-либо новым проектом пока не было. – А.Щ.

American McGee



Автомеханик, ставший левелмейкером; левелмейкер, ставший легендой; легенда, сочиняющая страшные недетские сказки. МакГи более четырех лет проработал в id Software (по большей части дизайнером уровней), в 1998 году перешел в Electronic Arts (подразделение Maxis), а потом и вовсе подался на вольные хлеба. В конце лета он перебрался в Голливуд и совместно с Дэйвом Тэйлором (Dave Taylor, также выходец из id, бывший президент компании Crack dot Com, отметившейся созданием 2D-скроллера Abuse) основал собственную компанию под названием **Carbon6 Entertainment**. Никаких конкретных проектов пока не анонсировано, но в общих чертах известно, что одна из будущих игрушек будет создаваться на основе очень известной детской сказки (в качестве предположения – "Волшебник страны Оз"). Одновременно с этим McGee курирует в качестве продюсера съемки нового голливудского фильма Dark Wonderland по мотивам своей экстравагантной версии сказки Льюиса Кэрролла. – А.Щ.



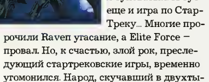
- 2 -

Игра	StarTrek Voyager: Elite Force
Рейтинг "Навигатора"	8,8
Разработчик	Raven Software
Послужной список	Black Crypt (1992), ShadowCaster (1993), CyClones (1994),Heretic (1994), Hexen (1995), Necrodome (1996), Take No Prisoners (1997), MageSlayer (1997),Hexen II (1997), Heretic II (1998), Soldier of Fortune (2000) и др.

Elite Force – долг для треккера и интересное приключение для любителя умных и сложных шутеров.
Владимир "Panther" Павловский, №12 (43)'2000

Эта игра – шедевр, хоть и по StarTrek.
Зубр, №12 (43)'2000

То, что в "лучшие" попала игра по СтарТреку, было удивительно. Но то, что Raven сделала хит, – тут абсолютно ничего удивительного не было. "Вороны" являются одной из наиболее уважаемых команд в мире экшен-игр; пожалуй, они вторые по значимости после id. У них богатейший опыт, репутация, связи – супербизоны! Впрочем, полтора-два года назад такие бравурные эпитеты были бы не очень уместны. Долгое молчание, после которого последовал **Soldier of Fortune**, проект, несомненно, успешный, но спорный и туповатый. А тут еще и игра по СтарТреку... Многие пророчили Raven угасание, а Elite Force – провал. Но, к счастью, злой рок, преследующий стартрековские игры, временно угомонился. Народ, скучавший в двухтысячном без хороших FPS, по достоинству оценил игру; боссы-издатели, в свою очередь, по достоинству оценили профессионализм команды и умение работать "на заказ". И в результате – сегодня мы воочию можем наблюдать новый взлет Raven. Из всего сегодняшнего списка отличившихся разработчиков они сейчас в наибольшем фаворе.







Текущие проекты Raven Software

1. Только-только появился в продаже Expansion Pack к **StarTrek Voyager: Elite Force**. Большая часть улучшений и добавлений касается многопользовательской игры: новые карты, новые модельки, новые режимы и так далее.

2. **Soldier of Fortune 2: Double Helix**. Ядреный как бы "спецназовский" проект, основной козырь которого – сверхподробная система повреждений GHOUL 2.
См. превью в №6 (49)'2001.

3. **Jedi Outcast: Jedi Knight** 2. Спецзаказ LucasArt, один из главных сюрпризов E3-2001 и просто хороший сюжетный шутер. "Спаси нас, дядя Кайл!"
См. превью в №7 (50)'2001.

4. **Quake IV**. Совсем свежий анонс. Только в конце августа было официально заявлено, что id отдает еще один сиквел в чужие руки. Был заключен долгосрочный партнерский договор id Software с Activision и анонсированы два новых проекта на движке Doom III – сам Quake IV и еще пока безымянный проект, порученный Nerve Software (эта молодая команда делает сейчас многопользовательский режим к Return to the Castle Wolfenstein). На сегодняшний день о Q4 известно немного: новый супердвижок от id (и связанные с этим задержки и проволочки – ведь сам Doom III тоже далек от завершения), возвращение строггов и мира Q2, обещания мощного сингла – вот и вся информация.





Тройка главных создателей Elite Force: братья Brian Raffel и Steve Raffel, основатели и духовные лидеры Raven, а также Brian Pelletier.

Brian Raffel. Человек-еретик; отец троих детей и множества игр, включая такие нетленные хиты, как Heretic и Hexen. Основал компанию в 1990 году вместе с братом

Steve Raffel. Брат человека-еретика и создатель MageSlayer. Менее заметен, но от этого не менее талантлив.

Brian Pelletier. Ведущий художник Raven, зарекомендовавший себя также отличным руководителем проектов (Heretic II и Elite Force).



- 3 -

Игра	Messiah
Рейтинг "Навигатора"	8,9
Разработчик	Shiny Entertainment
Послужной список	Earthworm Jim (1995), MDK (1997), Sacrifice (2000)

Игра позволяет чудеснейшим образом чувствовать одновременно и всю тщедушность детского тельца Боба в сопоставлении с сокрушительной огневой мощью оппонентов, и издевательскую неуязвимость маленького ангела, скачущего из одной изрешечиваемой пулями оболочки в другую.
Владимир Рыжков, №4 (36)'2000

Визитная карточка Shiny, червячок Джим, впервые появился на Sega Genesis, заставив, по слухам, при первой демонстрации впасть в экстаз официальных представителей Virgin Interactive, принимавших готовую игру. От портирования на "персоналки" EarthWorm Jim ничуть не потерял своего обаяния, это одна из лучших аркад на PC.

Следующие проекты – Murder Death Kill (он же MDK) и Messiah – в чем-то похожи. Это игры, насквозь пропитанные духом уникальности, новаторства, это первые отпечатки на пыльной дороге, по которой затем пройдут десятки и сотни последователей. MDK с его героями и сюрреалистическими мирами, Messiah с пухлым херувимом в главной роли, использующим своих противников как марионеток, - вот она квинтэссенция оригинальности, смешанная в равных пропорциях с заводными саундтреками и отличной графикой. Затем была Sacrifice, наполовину стратегия и наполовину экшен, похожая на праздничный фейерверк. Ее погубило отсутствие баланса в мультиплеере, напрямую происходящее из концепции игры: захват "душ" враждебных существ и конвертация их в собственную силу, а позже - в собственные войска. Захватив один раз инициативу, можно было практически не волноваться за свое будущее, переломить ход миссии неприятелю удавалось исключительно редко. Тем не менее, графику Sacrifice до сих пор ставят в пример идущим следом новичкам (и еще, конечно же, вспоминают умопомрачительные миры, состоящие из хаотичных мазков различных цветов, - просто дыхание перехватывает от такого зрелища), а идея "общего ресурса" наверняка еще не раз будет извлечена на поверхность в будущих проектах.

Сейчас горн Shiny не остывает ни на мгновение, из-под пудовых молотов летят искры. Их издатель, Interplay, не так давно получила права на разработку игр во вселенной "Матрицы". Спрашивается, кому она могла доверить создание первой игры в планирующейся линейке? Shiny и только ей! Мастерам визуальных эффектов, не забывающим об игровом процессе.

Матрица хранит свои секреты, поэтому информации о **The Matrix** мало. Нечто от третьего лица, где будет, во-первых, много стрельбы, а во-вторых, много разнообразных средств передвижения. Персонажи непременно наденут темные очки и будут бегать по стенам – без этого никуда. Колоссальных размеров игровой мир, потрясающий своими возможностями движок, способный обсчитывать масштабные разрушения в реальном времени. Глава Shiny Дэвид Перри уже несколько раз ездил в Австралию, где снимается вторая часть фильма, для консультаций с братьями Вачовски. Так что, как говорится, "все будет близко к тексту". Еще одна примечательная деталь: Microsoft все быстро посчитала на калькуляторе и заключила с Interplay договоренность, что The Matrix выйдет на X-Box на целых полгода раньше, чем на PS2 и PC. Придется ждать. Нелегко быть маленькой батарейкой... – J7







David Perry

Как это получилось, на чем основан успех Shiny? Ответ совершенно очевиден - на людях, составляющих костяк компании. И, в первую очередь, на ее президенте, обладающем особым чутьем на интересные задумки.

В далеком 1981 году Дэвид впервые увидел работающий компьютер - это был Sinclair ZX81. Черные и белые точки, движение – Дэвид был без остатка захвачен внезапно открывшимся ему маленьким мирком. Я думаю, уже тогда он решил для себя, каким будет его будущее. Прошло немного времени, и планы начали сбываться.

Во время почти забытых ныне "16-битных войн", в которых схлестнулись новейшие на тот момент приставки от Sega и Nintendo, Дэвид Перри уже работал в Virgin Interactive. Достаточно назвать три игры, в разработке которых он принимал участие, - Cool Spot, Disney's Alladin и Global Gladiators.

Неординарные люди всегда стремятся к свободе, и Дэвид вскоре перешагнул своеобразный рубеж. "Простой программист Дэвид Перри" ушел в тень, уступая место "Дэвиду Перри, главе Shiny Entertainment". Он продолжает сотрудничать с Virgin, и две компании совместно дают жизнь Червяку Джиму. Игрушка получилась очень веселой, была портирована на множество платформ, оставила после себя мультсериал и целый ворох комиксов, а Дэвид Перри сотоварищи вошел (нет, влетел, ворвался!) в Высшую Лигу. – J7



- 4 -

Игра	Deus Ex
Рейтинг "Навигатора"	8,9
Разработчик	ION Storm
Послужной список	Dominion: Storm over Gift 3 (1998), Daikatana (2000), Anachronox (2001)

Лучшее от System Shock и Thief, но на новом уровне. В конце концов, просто очень интересно играть. Enjoy!
Awhiler, №8 (39)'2000

Warren Spector, один из самых признанных "отцов" игрового девелопмента, сумел создать в "Дзусе" полноценный игровой мир, окунаясь в который игрок получал массу удовольствия, море адреналина и темно-синие круги под глазами от бессонных ночей, проведенных в попытках распутать клубок хитросплетений государственных заговоров. Для тех, кто успешно выдержал борьбу с подпольными картелями и увидел финальный ролик, Deus Ex навсегда останется примером того, как надо делать по-настоящему захватывающие игры.





Сама же компания ION Storm в этом году перетерпела серьезные изменения. Еще в конце июня в одном из интервью Warren Spector обмолвился о том, что из-за внутренних разногласий ION Storm разбивается на два подразделения со штаб-квартирами в Далласе и Остине. Затем в июле даллаское подразделение покидают Ромеро и Холл (John Romero и Tom Hall). Остается только гадать, какие там кипели страсти, однако в конечном итоге далласское подразделение было попросту закрыто.

В связи с такими вот реорганизациями ION в 2001 году отличилась только одним релизом – экшен-адвентюрой Anachronox, которая выглядела на фоне прошлогоднего хита довольно бледно.

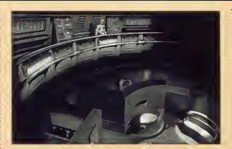
Нынешняя расстановка сил такова: остинское, теперь уже единственное и главное, подразделение ION Storm занимается сразу двумя "обреченными на успех" проектами – **Deus Ex 2** и **Thief 3**; сам же Warren Spector, который до недавнего времени отдыхал от нелегкого геймейкерского труда, сейчас начал потихоньку втягиваться в рабочий ритм и оставлять на форумах редкие крупицы информации о готовящихся продолжениях нашумевших хитов. – А.Щ.

Warren Spector

Умный и общительный, харизматичный и легендарный. Работал в TSR, принимал участие в создании AD&D2, писал новеллы (говорит, что только одну – остальные, наверное, просто прячет), вместе с Ричардом Гэрриотом делал Ультиму (VI), вместе с Крисом Робертсом – Wing Commander. Его собственные проекты: Martian Dreams, Ultima VII Part 2: Serpent Isle, Ultima Underworld I-II, Wings of Glory, System Shock, Thief: The Dark Project. Утверждает, что опыт настольных ролевок непригоден для создания компьютерной игры; вообще любит поговорить о компьютерных и ролевых играх, и, что характерно, слушать его практически всегда интересно.

Deus Ex 2

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com/
Разработчик	ION Storm http://www.ionstorm.com/
Жанр	Action/RPG
Дата выхода	III квартал 2002 года





Сказать, что этот проект ждут, - не сказать ничего. Первый Deus Ex уже пройден-перепройден, выявлены все три концовки, исследованы все локации – делать нечего, остается только ждать сиквела. Причем ждать придется долго – Deus Ex 2 еще только в самой начальной стадии разработки.

Warren Spector не будет непосредственным гейм-дизайнером сиквела – он занял кресло повыше. Вместо него руководить взялся Harvey "Witchboy" Smith, второй после Уоррена человек при создании Deus Ex'а.

Глобальная установка команды Deus Ex 2 – надо создавать игровой мир, а не паззл, решаемый игроком на пути к финалу. История, как и для первой части, пишется Sheldon'ом Pacotti. Действовать нам придется либо от лица уже хорошо нам известного суперагента J.C. Denton'а, либо от лица какой-то таинственной леди, о личности которой разработчики молчат напрочь.

Особое внимание, как и прежде, предполагается уделять возможности свободы выбора для игрока, наличию разных способов выполнения предлагаемых игрой заданий – от компьютерного взлома до вооруженного налета. В связи с этим ребята из ION Storm уже серьезно взялись за улучшение AI. Конечно, все предусмотреть невозможно, и на всякого гениального программиста найдется юзер с Непредусмотренным Программой Действием, и все же предполагается, что от большинства таких хитрецов игрушка сможет отбиться с честью.



Графически новый "Дзус" будет построен с помощью движка Unreal Warfare. Открытым остается вопрос мультиплеера. Будет или не будет? Спектор затачивал первую часть специально для одиночной игры, и, будут ли поползновения изменить устоявшуюся в этом отношении концепцию, пока неизвестно. – А.Щ.

- 5 -

Игра	MechWarrior 4: Vengeance
Рейтинг "Навигатора"	8,8
Разработчик	FASA Interactive
Послужной список	MechWarrior (1989), MechWarrior 2 (1995) MW2: Ghost Bear Legacy (1996), MechWarrior: Mercenaries, MechCommander (1998), MechWarrior 3 (1999), MW3: Pirate's Moon (1999), Crimson Skies (2000), MechCommander 2 (2001)

Несмотря на мелкие глючки, завышенные системные требования и ужасную актерскую игру MW4 удовлетворяет всем требованиям к хорошему экшену: он динамичен, красив, интересен и неглуп. Стоит своих денег.
Иван Жилин, №1 (44)'2001

Все-таки жанр симуляторов боевых роботов на месте не стоит, и MW4 стал если не революцией, то большим шагом вперед в эволюционном процессе. Эффектная графика, приличный выбор машин, великолепный мультиплеер, и, главное, отличная система настройки меха – все это вывело игру на высочайший уровень. Можно было бы даже сравнить ее с самым первым, пока еще не превзойденным MechWarrior'ом, но дело испортили слишком уж вольное обращение со Вселенной и омерзительные видеоролики.

Секрет успеха MW4 кроется, главным образом, в команде. Это FASA Interactive, которая вначале была создана как специальное подразделение основной FASA для разработки исключительно компьютерных игр, а после успеха первого MechCommander'а была куплена Microsoft. Сделка, как и многие другие, была совершенно не выгодна для самой FASA, но зато FASA Interactive себя неплохо чувствует под патронажем Большого Билла. Правда, она лишилась собственного имени, утонула в недрах великой империи Гейтса. Но мы-то знаем, что это все те же парни, над которыми ведет строгий учет и контроль Джордан Вайсман (Jordan Weisman), один из двух отцов настольного BT! Именно он решительно отверг привычную по настольному варианту систему кастомизации машины, введя свою, слотовую, более сбалансированную для игры на компьютере.

Jordan Weisman

К сожалению, нельзя наверняка сказать, что еще могут придумать эти ребята, потому как их "родитель", FASA, недавно прекратила свое течение из-за плохого менеджмента. Упавший было флаг подхватила молодая, но успешная компания **WizKids**, во главе которой, кстати, стоит чуть выше нами помянутый Джордан Вайсман. Сей "папа" планирует изменить BattleTech кардинальным образом. То есть будут скорректированы и игровая система, и мир (повествование сдвинется на полсотни лет вперед). Что самое главное: обнародованы эти изменения будут никак не раньше весны 2002 года, и до той поры ждать каких-то официальных анонсов новых игр я бы не стал. – И.Ж.

Единственный продукт, в появлении которого на прилавках сомневаться не приходится, – адд-он к MW4 под названием Black Knight. Забавная история, кстати, с сюжетом этой добавочной кампании. В основе своей он, конечно, связан с MW4: то же место действия, а главным героем является некий командир копья из давионских сил, вышибленный со службы за нарушение субординации. Но далее начинаются явные аллюзии на MC2: бравый вояка попадает в наемное подразделение Black Knight Legion (придумано специально для игры), которое не прочь зашибить лишний C-Bill, причем нам чуть ли не намекают, что возможны смены нанимателей. Опять? Хмм...

Разумеется, если название у адд-она Black Knight – не мог не появиться одноименный мех. Одна из наиболее колоритных машин, в данной инкарнации BL-8-KNT, превратится в омнимеха, обретет клановское вооружение и дополнительную бронепанель, на мой взгляд, совершенно уродующую изящную 75-тонную машину. Два других сфероидных меха – это замечательный омнис-штурмовик Sunder и не новейшая, но более чем боеспособная машина дома Курита, и очередной Wolfhound с большим X-пульсовым лазером.

Ассортимент клановского вооружения пополнен легким, и, признаться, не самым лучшим мехом Uller (он же Kit Fox) и замечательной машиной, одной из лучших в среднем классе, – Ryoken, по-клановски Stormcrow. Надо признать, что не сильно крупное пополнение, но все же лучше, чем ничего, плюс еще много танков добавят, хотя что нам эти танки, которые мы видим исключительно через прицел?

Что еще интересно: мультиплеер, который был одной из наиболее привлекательных черт MW4, получит несколько новых режимов. Во-первых, более сбалансированный Absolute Attrition, который ведет подсчет очков с поправкой на вес. Во-вторых, новые вариации на тему Capture the Flag – Strongholds и Siege Assault. Затем давно ожидавшийся особенный режим для противостояния клановских и сфероидных армий (это действительно нужная штука!) и самый интересный – Goliaths.

Название это взялось из эпизода в книге М. Стакпола, в которой отряд легких быстрых мехов разделал наемное подразделение Cochrain's Goliaths, состоявшее из куда более тяжелых машин, буквально под орех. В этом режиме так все и происходит: в одной команде только легкие машины, в другой – штурмовые. На стороне первых скорость (и, надо полагать, навык, ибо только опытный пилот согласится играть за легкий мех в такой ситуации) и маневренность; на стороне вторых – броня и тяжелая артиллерия. – И.Ж.







- 6 -

Игра	The Wheel of Time
Рейтинг "Навигатора"	9,3
Разработчик	Legend Entertainment
Послужной список	Spellcasting 101 – Sorcerers get all girls (1990) Timequest (1991), Spellcasting 201 – The Sorcerer's Appliance (1991) Frederik Pohl's Gateway (1992) Spellcasting 201 – Spring Break (1992) Eric the Unready (1993), Gateway II: Homeworld (1993) Companions of Xanth (1993) Superhero League of Hoboken (1994) Death Gate (1994), Mission Critical (1995), Shannara (1995), Star Control 3 (1996), Callahan's Crosstime saloon (1997), John Saul's Blackstone Chronicles (1998) Unreal Mission Pack: Return To Na Pali (1998)

На графический эффект бьющих по луже капель дождя я готов любоваться часами. Эти мрачные небеса я повесил себе на десктоп. Эти монстры мне снятся по ночам. Эти цитадели я штурмую и защищаю с закрытыми глазами. Я благодарю вас, мои мучители, Legend Entertainment. Эту игру я люблю. Дьявольской, порочной, извращенной, страстной, прекрасной любовью геймера. Просто люблю.
Ян Масарский, №1 (33)'2000

Legend Entertainment – кто они? Пожалуй, эта расположенная в Северной Вирджинии, в 25 милях от Вашингтона, компания - старейшая из всех двенадцати сегодняшних фаворитов. Она образована в 1989 году и с того времени приняла участие в 17 проектах, наиболее известные из которых: Star Control 3, Callahan's Crosstime Saloon, Death Gate, Companions of Xanth, Eric the Unready, Timequest.

Через девять лет своего существования компания была выкуплена GT Interactive Software, а еще через год сама GT была выкуплена Infogrames, которая в ту пору прославилась очень тесными контактами с фирмой Epic. С этого момента прежние метания по игровым жанрам были закончены, и все внимание переключается на 3D-экшены, основанные на движке Unreal. Боевое крещение Legend – заказ на создание Unreal Mission Pack (Return to Na Pali). Они блестяще справляются с поставленной работой, создав не только десяток новых уровней, но и обновив сюжет с геймплеем, что не осталось незамеченo критиками.

Вскоре Glen Dahlgren, большой любитель фэнтези и романов Роберта Джордана, приступает к работе над The Wheel of Time. Данная игра очень отличалась от себе подобных. Во-первых, разработчики умудрились тщательно воссоздать атмосферу серии "Возрожденный Дракон", не отошли от канонов мира, созданного Джорданом, но при этом сделали игру понятной и для всех, кто не знает об этих книгах. Во-вторых, оружие, применяемое в WoT, не имело никаких аналогов и требовало совершенно нового подхода к игровому процессу. И, в-третьих, мощный сюжет, вокруг которого разворачивалась игра, – это тоже было большой редкостью в то время.


Glen Dahlgren

Далеко не всеми любителями экшена игра была принята, но то, что отмечал любой, – потрясающий и скрупулезный дизайн уровней, поражающий своей монументальностью и тщательностью.

В настоящее время Legend под управлением Боба Бейтса (Bob Bates) и Майка Вердью (Mike Verdu) все силы бросила на официальный сиквел – **Unreal 2**. Только ленивый еще не читал превьюшек об этом


Mike Verdu

проекте. Как все уже знают, космического заключенного первой части заменит не менее космический шериф. Не знаю, как там будет с законом, но одно можно гарантировать – дизайн уровней будет восхитительный, и Legend смогут показать всю мощь нового движка. Один взгляд на шоты вызывает жуткий приступ восхищения и недоверия, а также страстного желания увидеть это на своем компьютере и поскорее.

Но не Unreal'ом единым жива студия. Собирая по крохам информацию, можно выяснить, что где-то в ее недрах тихо-тихо идет подготовка к разработке The Wheel of Time 2, уже на движке Unreal 2. Glen Dahlgren обмолвился, что сюжет WoT 2 не будет относиться к первой части – это более ранний период времени в мире Роберта Джордана. Вполне возможно, что наш ждет Эпоха Легенд и Война Тени. Может быть, нам даже дадут поиграть за самого Дракона! Но все это в будущем, по меньшей мере, после выхода Unreal 2. – А.В.

Bob Bates


Unreal 2




The Wheel of Time


Unreal 2

- 7 -

Игра	Hitman: Codename 47
Рейтинг "Навигатора"	9,3
Разработчик	IO-Interactive
Послужной список	–

В Хитмене воплощена идея. Идея, которая витала в воздухе, но ни у кого не хватало храбрости поймать и реализовать ее – сделать игру за киллера, наемного убийцу, человека, лишенного моральных устоев, негодяя.

Константин Подстрешный, №1 (44)'2001

На первый взгляд, любое задание кажется легким. Делай раз - через раскрытое окно залезаем в уборную рыбного ресторана. Делай два – бросаем на пол беретту и "пустынного орла", быстренько бежим к соседнему кварталу. Делай три – гитарной струной тихонечко отправляем в мир иной посланца от "Красного дракона", переодеваемся в его одежду и не забываем взять символ-брелок. Делай четыре – прячем труп в канализации. Делай пять – идем на переговоры в ресторан и после небольшого шмона "трем дела" с седым полицейским. Делай шесть – удаляемся в уборную и там подбираем заранее заготовленные припасы. А дальше дело техники...

Из двух стволов вырывается слабенький пороховой дымок. Сначала маленькие свинцовые друзья яростно вонзаются в тело переговорщика "Синего дракона", потом дело доходит и до продажного старикашки. Продавец достал обрез. Бзнг-бзнг-бзнг! Шесть пуль для него вполне достаточно. На полу медленно образовывается миниатюрное кровавое озеро. Все, кидаем в этот "водоем" символ-брелок и бежим к машине...

Нет, это не сцена из боевика, я просто описываю прохождение одной-единственной миссии из Hitman: Codename 47.

Казалось, такой хит способен создать только какой-нибудь титан игровой индустрии, но вовсе не фирма-дебютант. Однако если у тебя есть желание и талант, то все непреодолимые горы оказываются не то что по плечу, а по щиколотку. Io-Interactive работала над своим проектом два с лишним года, выпустив Hitman: Codename 47 лишь под прошлогоднее Рождество. Думаю, рассказывать о том фуроре, который произвел симулятор наемного убийцы во всем мире, вам не надо. Нас интересует другое - чем занимались разработчики из Дании все зто время?



Оказывается, после выхода оригинальной версии игры ребята тут же принялись ваять адд-он. И со временем проект разросся до размеров полноценного продолжения.

Состав команды не претерпел существенных изменений, к "старикам" прибавили лишь двух новичков. Один из них мастер в области трехмерной графики из Канады. Больше "легионеров" нет – в Дании, по сравнению с другими европейскими странами, очень высокие налоги и поэтому боссам приходится вести тщательную селекцию. Уж если и брать кого-то со стороны, то как минимум гения.

Примечательно, что в начале 2001 года несколько разработчиков посетили нашу северную столицу, чтобы тщательно изучить архитектурные и языковые особенности петербуржцев, и уже после этого приступили к созданию второй части. – В.Ч.







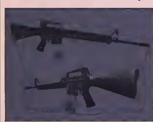
Hitman 2: Silent Assassin

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com/
Разработчик	IO Interactive http://www.ioi.dk/
Жанр	TPS/FPS
Дата выхода	II квартал 2002 года



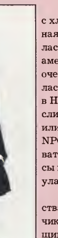
Август. Все игровые сайты пестрят сообщениями, что машина для убийства с порядковым номером 47 берется за старое. Больше ничего. Новость длиною в две строчки, а сколько радости на душе. Сентябрь. Ведущий дизайнер компании IO Interactive Jacob Andersen приоткрыл завесу тайны в эксклюзивном интервью сайту GameSpot UK. Есть несколько артворков и трехмерные модели оружия. Спустя несколько дней, в сети всплывает и первый скриншот. Наконец, в октябре Eidos Interactive опубликовала свой официальный пресс-релиз. Маховик пиара запущен, и его уже не остановить.

В своем интервью Jacob Andersen сказал, что игра готова ровно на 60%, осталось лишь достойно воплотить свои задумки в трехмерном зазеркалье. Это значит, что все материалы, где в мельчайших подробностях расписаны сюжет, принципы игры и основные дизайнерские задумки уже несколько месяцев хранятся в сейфах Eidos Interactive.



"Плачущий убийца", или из России с приветом

После нешуточной войны со своими клонами (последний уровень "Meet Your Brother") Хитман в поисках душевного покоя находит пристанище в маленьком сицилийском монастыре. Сад обители – лучшее место, где можно забыть прошлое и начать все заново. О прежней жизни "плачущего убийцы" знает лишь отец Витторио, а для всех остальных бритоголовый является полнейшей загадкой. Казалось бы, живи да радуйся. Но не тут-то было. С момента побега из психушки Хитман навел такого шороху, что мало не покажется. Оказывается, особые счеты с новоявленным священником имеются у русской мафии, для которых преодолеть неприступные стены итальянского монастыря, как семечки полузгать. Для устранения бритоголового наши соотечественники посылают наемного убийцу, который перед тем, как встал на скользкую дорожку, верой и правдой служил в российском спецназе и там зарекомендовал себя отличным снайпером.



В общем, приключения продолжаются по полной программе.

Создается такое ощущение, что разработчики, сами не подозревая того, за прошедший год снизили планку, опустившись до уровня дешевых боевиков о русской мафии, водке, проституции и прочих "смертных грехах" нашей страны. Впрочем, медведей разгуливающих по улицам Москвы, в игре не будет. На смену старым штампам пришли "быки" на джипах и с длинными "стволами" из разряда "Стас уполномочен замочить" в интерпретации чистА-нАвАрусскАго-писателя. Львиная доля заданий будет проходить в России. Уже сейчас готово ровно две миссии в Санкт-Петербурге, о чем свидетельствуют имеющиеся скриншоты. Помимо этого, нам предстоит посетить Японию, Малайзию, Индию, Афганистан и, естественно, Сицилию.

Новый геймплей, или Меткость и скрытность как основы успеха

Список машинок для убийства окончательно не сформирован. Из первой части наверняка останется гитарная струна, девятимиллиметровая беретта 92, шотган, узи и штурмовая винтовка M16. Остальные "старые знакомые" пока что под вопросом. Из новинок следует отметить разные виды ножей, яд, сирюкены, хлороформ, Баррет 50-го калибра, специальный снайперский арбалет (Half-Life форева!) и обожаемый мною СВД. Отдельной строкой проходят устройства для незаметной слежки (приборы ночного видения и видеокамеры с дистанционным управлением).

Между прочим, с хлороформом отдельная история получилась. Оказывается, американская публика очень сильно возмутилась тем фактом, что в Hitman: Codename 47 слишком шумливых или наблюдательных NPC приходилось убивать. Теперь все вопросы политкорректности улажены.

На основе множества отзывов разработчики сделали следующий вывод: долой большие открытые пространства, даешь здания, хорошие и разные. Оно и понятно. Ведь миссии в джунглях больше всего напоминали классический FPS, где игрокам в поисках заветной цели приходилось прочесывать карту вдоль и поперек с дальнобойным оружием наперевес.

А теперь самое главное – в Hitman 2 нам не разрешат проходить миссии по



старинке, когда вместо поиска нужного сейфа игрок устраивал на уровне кровавую бойню. Отныне во главу угла поставлена скрытность и смекалка: минимум насилия, максимум хитрости, как это было в двух частях Theif`a. Причем за нестандартные ходы будут выдаваться бонусы, так называемые очки за "элегантность" (повышенный гонорар за вредность, что ли?). Классический пример: в хорошо охраняемой больнице скрывается раненый русский преступный авторитет. Разумеется, можно взять УЗИ и устроить самую настоящую войну, благо, врачи рядом. Только из гонорара вычтут такую сумму, что дебет станет меньше кредита. А можно тихонечко пробраться в ординаторскую комнату, там усыпить ни в чем не повинного врача и на время позаимствовать его белый халат, не забыв заранее запастись ампулой с ядом и шприцом. Потом с каменной рожей (как это умеет делать Хитман) заходим в палату недобитого гада и бодренько говорим: "Укольчики!" Оп, вот и все. Яд подействует не сразу, а через некоторое время, за которое мы "успеем спокойно добежать до канадской границы".



Не остался в стороне и AI. Охранники и NPC станут еще умнее и внимательнее. Помня о письмах, где геймеры ругали нерадивых датчан за отсутствие хоть каких-то намеков на сейвы, разработчики пообещали непременно включить данную опцию в Hitman 2. Только вот сохраняться нам позволят строго определенное количество раз. Причем данная цифра будет зависеть от уровня сложности. А еще Хитману разрешат приседать и прыгать.

"Старый патрон труп не испортит!"

Именно так можно перефразировать старинную русскую пословицу про коня, который почему-то упорно не хочет портить какую-то борозду. Под патроном (конем) подразумевается движок Glacier, который достался по наследству от первой части. Сможет ли он достойно держать удар в следующем году? Неясно. В принципе, яркие и детальные текстуры прошлогоднего образца неплохо смотрятся и сейчас. Обещаны также увеличение количества полигонов на квадратный сантиметр монитора, просчет разрушений поверхностей (стандартная пистолетная пуля спокойно пробивает стекла и легкие деревянные двери, но пасует перед металлическими конструкциями), правдоподобная баллистика и прочие навороты, в числе которых и технология замедленного полета пули Bullet Time из Max Payne.

И, напоследок, самые безумные новости. Версия Hitman 2 на персональном компьютере будет иметь два вида (от первого и от третьего лица) и несколько свободно парящих камер. Jacob Andersen объясняет это тем, что проект одновременно выходит и на приставках, для которых лучшего, чем вид от третьего лица, пока не придумали.



Руководящая директива



Выводы пока что неоднозначные. С одной стороны – разработчики выбрали в качестве вселенского зла русскую мафию и в угоду издателю смягчили нрав Хитмана. Есть подозрение, что этим негативное влияние Eidos не ограничится. С другой стороны – не приходится сомневаться в том, что грядет более чем достойное продолжение всеми любимого хита. Что и позволило нам внести Хитмана в сегодняшнюю семерку самых ожидаемых экшен-игр 2002-го года. – В.Ч.

P.S. Друзья, перед вами еще один повод для того, чтобы написать продолжение статьи "За Ивана!"



- 8 -

Игра	Counter-Strike
Рейтинг "Навигатора"	8,9
Разработчик	CS Team (Gooseman & cliffe)
Послужной список	–

...Ведь все эти киты тимплейных зарубов зародились как фриварные моды, сделанные на голом энтузиазме! И, надо сказать, в их разношерстном полку все прибывает и прибывает.
Олег Зеленский, №4 (36)'2000

Судя по статистике онлайновой службы GameSpy, в любое время суток в интернете примерно 30 – 40 тысяч человек одновременно играют в Half-Life. Эта же статистика говорит о том, что примерно 90% из них играют в Counter-Strike (CS). Такой популярности не мог добиться еще ни один онлайновый FPS за всю историю существования интернета. Естественно, Valve Software, создатель Half-Life, не могла оставить без своей поддержки такую популярную модификацию для своей игры.

Так как героев надо знать в лицо, сделаем небольшое отступление и вспомним, кто же работал над созданием CS. "Отцом" CS является Минх "Gooseman" Ли, который в настоящее время занимает пост главы проекта, главного программиста и дизайнера моделей. Живет он в Канаде, а если быть более точным, в Ванкувере. До CS он приложил свою руку к созданию таких популярных модификаций, как Navy Seals для Quake и Action Quake2. В 1999 году он вместе с cliffe'ом организовал команду, которая и создала впоследствии CS. Вторым из "отцов", как вы поняли, является cliffe, который предпочитает скрывать свое имя. Но известно, что проживает он в США, штат Виржиния. В данный момент cliffe занимается двухмерной графикой, звуками и, как сказано на официальном сайте, "другими вещами, которые нужно делать". В свое время cliffe работал над Terror Quake2, и Action Quake2. Так же большой вклад в развитие CS внесла канадская фирма Barking Dog Studios, работавшая над картами пятых бета-версий.


Gooseman

Примерно с начала этого года (с тех самых пятых бета-версий) команда CS и Valve работают в тесном сотрудничестве. Сейчас на повестке дня сразу три проекта. Первый – это простая модернизация CS для нужд CPL (Cyberathlete professional league), приуроченная к CPL World Championship (Даллас, с 5 по 9 декабря этого года). Все изменения в этой версии будут носить, в основном, косметический характер. Так, к примеру, будет увеличено число наблюдателей, способных подключиться к серверу, названия команд будут меняться, то есть вместо стандартных "террористов" и "контртеррористов" будут отображаться непосредственно названия соревнующихся кланов. Кроме того, будут использоваться только 2 модели (по 1 за каждую сторону) French GIGN и Leet Krew. Эта версия предназначена для крупных официальных соревнований.

Второй совместный проект – это Counter-Strike 2. О нем известно очень немного, так как этот проект еще не анонсирован официально. Были сведения, что он базируется на движке супердолгостроя Team Fortress 2. Так что анонс, скорее всего, состоится не раньше релиза самого TF2 (который, в свою очередь, недавно в очередной раз отложен). Пока игровая пресса довольствуется скудными обмолвками Gooseman'a и cliff'a. Из них, например, стало известно, что в CS2 будет добавлено много нового оружия и специальных средств. Их соотношение со старыми – примерно 50/50.

А вот третий проект представляет наибольший интерес. Это – **Counter-Strike: Condition Zero**. Но прежде чем перейти к его описанию, приведу небольшой список лучших клонов CS. Не тех идейных тимплейных клонов, каких сейчас разрабатывается по всему миру великое множество, а чистокровных клонов, являющихся модификациями популярных FPS. – А.И.

1. **Front Line** (модификация Half-Life). Две команды – Коммандос и Повстанцы. Одни нападают, пытаясь захватить/уничтожить ключевые точки на уровне, другие обороняются.
2. **Tactical Ops** (модификация Unreal Tournament). Тот же CS, но на более новом движке, вследствие чего – более красивый.
3. **Urban Terror** (модификация Quake 3: Arena). Несколько аркадная вариация на тему CS.
4. **Fire Arms** (модификация Half-Life). Игра о войсковых, а не контртеррористических операциях, плюс некоторые элементы, добавляющие реализма (при ранении, к примеру, нужно использовать бинт).
5. **Strike Force** (модификация Unreal Tournament). Еще одна свежая вариация на тему. Хотя, помоему, хуже, чем Tactical Ops.
6. **Day of Defeat** (модификация Half-Life). Действие разворачивается во время второй мировой. Две команды (немцы и американцы) пытаются захватить ключевые точки на карте.
7. **Hostile Intent: Urban Warfare** (модификация Half-Life). Интересной особенностью этой игры, в которой опять-таки полиция борется с террористами, является то, что полицейские могут арестовывать террористов, что поощряется более серьезно, чем убийство.
8. **Global Warfare** (модификация Half-Life). Две команды (ООН и Арабские Освободительные Силы) пытаются уничтожить транспорт противника или выполнить свое задание, которое зависит от карты.







Counter-Strike: Condition Zero

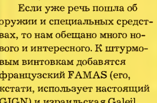
Издатель	Sierra http://www.sierra.com/
Разработчик	Gearbox Saftware http://www.gearboxsaftware.com
Жанр	FPS
Дата выхода	IV квартал 2002 года



И Valve, и их боссы в Sierra давно смекнули, что об Counter-Strike наслышаны даже люди, не обладающие доступом в интернет и не ходящие в клубы. Так зачем же лишать бедняг радости, а себя денег? И вот тут-то и появился CS: CZ, основным достоинством которого является наличие кампании для одиночной игры. В ней вы становитесь лидером контртеррористического подразделения, так сказать “играющим тренером”.

При игре по сети умения каждого отдельного бойца зависели от управляющего им человека. Очевидно, что синглу для достижения подобного эффекта придется обзавестись элементами РПГ, то есть кучей разных параметров и умений. Умение обращаться с автоматическим оружием, снайперское искусство, навык в обезвреживании бомб и так далее.
А еще, конечно же, важен AI. Одной из главных проблем игры с компьютером является то, что его действия отличаются от действий живого противника.
В Gearbox утверждают, что им удалось если не решить эту проблему, то хотя бы свести ее к минимуму. Вы спросите как? Решение, в принципе, очевидно. Работой над AI руководит Маркус Клиндж, создатель PODbot'а, самого “человекообразного” и умного бота для CS. По заверениям тех, кто имел счастье поиграть в CS:CZ, противник в нем действует раз в десять лучше, чем пехотинцы в Half-Life. А их уровень, на мой взгляд, не превзойден до сих пор.

В CS: CZ нас ожидают более 32 миссий, на более чем 16 новых картах.
Над картами работают настоящие знатоки своего дела, среди них Дейв Джонстон (de_dust, de_dust2, de_cbble), Крис Аути (de_inferno, de_vertigo, de_aztec и de_thunder) и Алекс Манилов, создавший de_prodigy. Кроме того, теперь каждая миссия будет содержать не одну задачу, а сразу несколько. При этом финансовая стимуляция игрока к их выполнению будет играть решающую роль.
То есть вы можете не выполнить ни одного задания, но перейти к следующей миссии без денег, или же выполнить все и получить за это кучу денежных бонусов. А тратить деньги действительно есть на что. Кроме покупки оружия, амуниции и специальных средств, можно будет покупать для своих бойцов тренировочные курсы, повышающие мастерство в той или иной области. Да и на найм новых бойцов потребуются немалые суммы.



Если уже речь пошла об оружии и специальных средствах, то нам обещано много нового и интересного. К штурмовым винтовкам добавятся французский FAMAS (его, кстати, использует настоящий GIGN) и израильская Galeil. Появится новый пулемет M60 E3, который схож с M249 Para по калибру и объему магазина, но имеет более высокую скорострельностью и точность.
К гранатам добавили коктейль Молотова и химическую гранату. Первый создает завесу из огня, поджигая всех, кто попал в зону его действия. Граната же испускает облако зеленоватого дыма, которое будет наносить повреждения всем, кто в него попадет. Гордостью разработчиков стал баллистический щит, которым теперь смогут закрываться контртеррористы. Он дает абсолютную фронтальную защиту от пуль пистолетов и пистолетов-пулеметов, а также дроби. Но вот перед огнем пулеметов и штурмовых винтовок он бессилен, да и позволяет носить с собой только пистолет.





Что же касательно графической части игры, то тут все не так безоблачно. CS:CZ разрабатывается на все том же движке Half-Life четырехлетней давности. Так что единственное, что могут сделать разработчики, - это увеличить количество полигонов в моделях с 750 до 1250, а также ввести синхронизацию движения губ модели с ее речью. Причина же использования старого движка банальная: боссы посчитали, что совместимость новой игры с оригинальным Counter-Strike (Valve обещала выпустить специальный патч) важнее графических изысков.
Да и дешевле все получится – народ все равно клюнет на громкое имя. Зато обладатели CS:CZ смогут проходить кампанию в режиме cooperative по локальной сети или через Интернет.

И еще хотелось бы отметить один факта: к контртеррористическим отрядам будет наконец-то добавлен наш российский спецназ. – А.И.

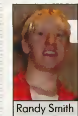
- 9 -

Игра	Thief II The Metal Age
Рейтинг "Навигатора"	8,8
Разработчик	Looking Glass
Послужной список	Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992, еще под именем Blue Sky Productions), Car & Driver (1992), Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1993), System Shock (1994), Terra Nova (1996), Flight Unlimited (1995), Flight Unlimited 2 (1997), Thief: Dark Project (1998), Flight Unlimited 3 (1999), System Shock 2 (1999, совместно с Irrational Games)

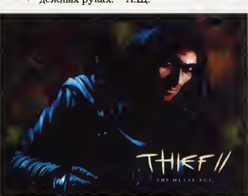
Великолепные уровни. Поиграв в T2, для себя я наметил новые эталоны при оценке реалистичности карт, их соответствия атмосфере игры, внимания создателей к деталям. Looking Glass создали эти склады, тюрьмы, особняки и подземелья так, как будто скрупулезно воспроизводили что-то, существовавшее некогда в действительности.
Владимир Рыжков, №4 (36)'2000

Вот уже больше года, как с нами нет замечательной компании Looking Glass. Творцы "Шока системы", создатели первых и вторых "Ворюг", подарившие игровому миру новый жанр stealth action, ваш последний проект перед официальным закрытием (май 2000 года) по праву вошел в наш список лучших игр прошлого года! Стиль и атмосфера – вот что отличает данную игру. Именно она научила молодых Гарретов несомненным плюсам бэкстаба, показала разницу между вламыванием через главные ворота (скоропостижная и неприятная смерть от мечей и стрел стражников) и тихим проникновением сквозь непредусмотренные щели в обороне (стражники хлопают ушами, а мы смылись, прихватив все ценности). Эта удивительная игра умудрилась доказать, что успех может прийти, даже если у вас графический движок характеризуется как "серая посредственность". *(Как ни странно, не один "Вор–2" был таким в 2000-м году; том же Hitman вместе с Counter-Strike'ом тоже по графике были отнюдь не фаворитами – прим. ред.)*

После того, как Looking Glass была под нажимом Eidos расформирована, большинство из команды разработчиков разошлось по другим игровым компаниям и студиям. Часть из них осела в Mad Doc Software и сейчас вовсю корпит над созданием реалтаймовой стратегии Star Trek: Armada II. Бывший ведущий дизайнер System Shock 2 Jonathan Chey сейчас занят в Irrational Games проектом Freedom Force – RPG на основе американских комиксов про супергероев. А нынешний "главный вор"


Randy Smith

Randy Smith (дизайнер Thief, Thief 2 и System Shock 2), тяжело переживавший распад своей команды, с просто-таки гарретовской хитростью проник в ряды ION Storm, перетащив с собой наиболее ценные кадры, и в данный момент трудится над Thief 3. Отметим, что Warren Spector этому "проникновению" очень помог и даже публично пообещал всячески не мешать команде разработчиков. Ведущий дизайнер второго Вора Tim Stellmach тоже немножко причастен к делу – он обозначен в проекте как консультант. Таким образом, можно с уверенностью утверждать, что создающееся продолжение хита находится в надежных руках. – А.Щ.



Thief 3

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com/
Разработчик	ION Storm http://www.ionstorm.com/
Жанр	Stealth Action
Дата выхода	IV квартал 2002 года

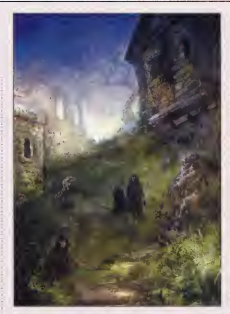
Если в ваш дом проникла тень в темном плаще с капюшоном, не пугайтесь. И не обижайтесь, когда она потырит все ваши сбережения и сгинет в ночи – быть обворованным самим Гарретом, это почетно! И лучше не зовите милицию: вы ведь не хотите, чтобы у вас в квартире лежал весь присланный по тревоге наряд, утыканный стрелами, как елка иголками? То-то же. Будет здорово, если вы предложите Гаррету чаю с козинаками и пригласите зайти еще разок. Он – парень хороший. До сего времени он успешно наведывался к добрым людям по два раза. А теперь появилась надежда, что вернется и в третий.

Про Thief 3 известно еще меньше, чем про Deus Ex 2. Глава проекта Randy Smith недавно подтвердил, что в новой части играть мы будем опять за Гаррета, хотя ходят слухи, что для лучшей "усвояемости" в игрушку добавят и женский персонаж. Любопытно будет, если наша разудалая воровка, удирая от стражников, будет задерживаться у зеркал, чтобы поправить волосы.

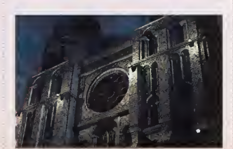


Относительно графики можно сказать одно: уррррраааа! Старый движок Dark Engine наконец-то заменили более чем новым Unreal Warfare, на котором создается и вышеупомянутый Deus Ex 2. Randy Smith поделился секретом, что уже готовы три первых уровня, которые выдержаны в истинно Thief'овском стиле. Судя по скриншотам, особых сдвигов в окружающем Гаррета игровом мире не предвидится – то же средневековье с налетом паровых техногенных изысков.

Искусственный интеллект подвергнется тотальной переработке. Теперь стража будет не только патрулировать определенный район, но и убегать за подмогой, если останется в живых после прилетевшей из темноты стрелы, а также звать на помощь, если заметит что-нибудь подозрительное.



Большинство плюшек разработчики пока сохраняют в тайне. И это правильно: ведь, если нам все расскажут заранее, играть будет неинтересно. Загадочность в нашем нелегком воровском деле на первом месте... – А.Щ.



- 10 -

Игра	Starlancer
Рейтинг "Навигатора"	8,7
Разработчик	Digital Anvil
Послужной список	–

Мы получили то, что ожидали, – великолепный, стильный космический симулятор от создателя лучших серий WC. Отличная графика, отличный звук, прекрасный игровой баланс и возможность помериться силами друг с другом покорят сердца многих звездолетчиков.
Иван Банников, №5 (37)'2000


Chris Roberts

Крис Робертс (Chris Roberts), родной отец самой известной компьютерной космической мыльной оперы Wing Commander, в 1997 году покинул ряды Origin и основал компанию Digital Anvil. Starlancer стал их первым звездным во всех отношениях продуктом. Сказались почти четыре года разработки – космосим вышел на славу. Поразительные по своей красоте битвы в глубоком космосе, не отпускающий игрока динамизм, типично робертовсковсий антураж... - этой игре прощалось даже то, что русские там опять были плохие и их в который раз приходилось мочить. А уж на откровенном безрыбье космических симуляторов в 2000 году игрушка смотрелась просто запредельным шедевром. За что и попала в "лучшие игры года".

Успех Starlancer'а не остался не замеченным для его именитого издателя. Один из самых зубастых монстров игрового мира, мега-, гига-, супер- и просто маздай-концерн Microsoft углядел в Digital Anvil потенциальную зону для вложения своих капиталов. Переговоры заняли около шести месяцев, и результат их можно было предсказать заранее – в конце 2000 года "Электронная Наковальня" превратилась в одно из ответвлений Microsoft. Но вот что точно нельзя было предсказать, так это уход Криса Робертса из компании. Он тактично заявил, что трехлетний проект его сильно вымотал и ему захотелось небольшого, но тихого отдыха.

Что же касается продолжения игры под названием **Freelancer** (см. превью в юбилейном пятидесятом номере), то от работы над ним Робертс полностью не отказался. Он является консультантом проекта, помогая второму после Криса светилу вселенной Wing Commander – Erin'у Roberts'у. Третий человек в Digital Anvil, Tony Zurovec, в данный момент возглавляет проект **Loose Canon** – шутер, работа над которым еще далека от завершения.

В заключение хочется отметить, что в одном из интервью Крис Робертс признался, что по-прежнему очень любит свое первое детище Wing Commander и с радостью вернется к нему, если представится такая возможность. Будем надеяться, что эти опрометчиво брошенные слова были законспектированы не только нами, но и возможными издателями, и что когда-нибудь эта великая космическая сага получит свое продолжение... – А.Щ.





- 11 -

Игра	The Operative: No One Lives Forever
Рейтинг "Навигатора"	8,7
Разработчик	Monolith
Послужной список	Blood (1997), Shogo: MAD (1998), Blood 2: The Chosen (1998), Sanity: Aiken's Artifact (2000), No One Lives Forever (2000), Aliens vs Predator 2 (2001), и др.

В общем, это надо видеть. Такой великолепной "игры актеров" не было, кажется, еще нигде.
Зубр, №3 (46)'2001

Наверное, именно выходом **No One Lives Forever** был озаглавлен новый этап в истории **Monolith Productions**. Прошло трудное время становления, этап проб, ошибок и многочисленных реструктуризаций. NOLF – своеобразная реабилитация, возврат Monolith к числу элитных разработчиков 3D-шутеров. Все в этой игре прямо-таки светилось профессионализмом и грамотным подходом к создаваемому виртуальному миру: отличный дизайн уровней, сильная сюжетная линия, запоминающиеся персонажи, анимация, заставившая многих смотреть на игру с открытым ртом. Игра, одобренная как критиками, так и простыми игроками. При всем при этом NOLF был не просто удачным случаем, он открыл компании новые горизонты – через некоторое время после выхода проекта в свет был подписан весьма удачный контракт с Fox Interactive на разработку сиквела к популярной игре **Aliens vs. Predator**. **Aliens vs. Predator 2** уже на прилавках магазинов – и что мы видим? Опять отличное качество: скрупулезная проработка персонажей, великолепный дизайн карт и потрясающая атмосферность, не уступающая неоднократно хваленой за это первой части игры. Надо сказать, что редко когда игровым компаниям удавалось так быстро и так полно себя реабилитировать... Тем временем возродившийся Monolith, не особо афишируя свою деятельность, продолжает кропотливо трудиться над своими будущими играми. Сейчас, по сути, известно лишь об одном новом проекте – **No One Lives Forever: The Sequel**. Да и по нему информации кот наплакал: та же Кейт Арчер в главной роли, 60 уровней, мощный мультиплеер на 32 игрока, новая версия фирменного LithTech – вот и все, что точно известно о грядущей игре. Ни о сроках выхода, ни о каких-либо еще данных по проекту компания предпочитает пока не распространяться. Также по слухам где-то в недрах Monolith готовится нечто связанное с боевыми роботами, то ли Shogo 2, то ли вообще абсолютно новая игра, причем, скорее всего, второе. Остается надеяться, что компания не сбавит набранного темпа и вскоре мы узнаем подробнее об этих играх.

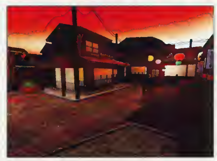
Большие проекты редко бывают обезличены. Всегда нужен человек, способный вдохновить команду, умеющий правильно построить работу и, в конечном итоге, превратить доставшийся ему в виде идеи-полуфабриката проект в законченный и достойный лучших эмоций продукт. В NOLF таким человеком был **Craig Hubbard**. Попав в Monolith по воле случая в далеком 1996 году и начиная как создатель карт для оригинального Blood, Хаббард постепенно превратился в одного из лучших дизайнеров компании. Достаточно лишь мимолетного взгляда на NOLF, чтобы заувважать главного дизайнера такой игры. Сейчас же Хаббард трудится над сиквелом бестселлера, который обещает получиться ничуть не хуже оригинала. Ведь не зря же этого человека так ценят в компании, где он в той или иной мере причастен к разработке почти каждой игры. Сейчас многие хвалят последние проекты Monolith как пример того, как надо делать аккуратную и гармоничную игру. А заслугу в этом Хаббрада переоценить будет сложновато. - Н.К.




Craig Hubbard







Голем

- Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации
- Захватывающая сюжетная линия
- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий
- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений

Будущее Земли и человечества - в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation

Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.
Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.
Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!
Ставки высоки - победитель будет править миром.

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- процессор Pentium II 300 Mhz
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom 16x
- видеокарта совместимая с Windows
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU



- 11 -

Игра	Heavy Metal: FAKK2
Рейтинг "Навигатора"	7,9
Разработчик	Ritual Entertainment
Послужной список	Scourge of Armagon (Quake Mission Pack, 1997, еще под именем Hipnotic Interactive), SiN (1998), SiN: Wages of Sin (1999), Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale (2000)

F.A.K.K.2 – это такая отличная штука, в которую нужно поиграть; не для того чтобы прокачать героев, узнать эпическую историю или посмотреть заставки, а просто чтобы поиграть.
Константин Подстрешный, №9 (40)'2000

Сплошные разочарования. Вопреки ожиданиям, FAKK2 не получил не то что второй части – даже адд-она не было! Gith избежал справедливого возмездия, а Джулия на спасение сестренки похоже болт забила. Фанатские моды вроде **FAKK Arena** полноценной добавкой, конечно же, считаться не могут. Зато за прошедший год Capcom сделала для остывающего Dreemcast'a файтинг Heavy Metal: Geomatrix. Стрейн нет, но персонажи из других тяжело-металлических комиксов в наличии.

Еще печальней ситуация с другим творением Ritual – Blair Witch 3. Да и странно было бы предрекать Ведьме



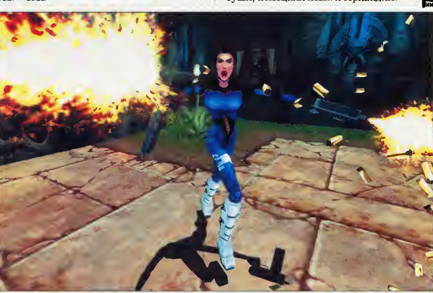


Richard "Levelord" Gray

из Блэр, продукту на основе фильма-однодневки, долгую и счастливую жизнь. Вообще на данный момент дела у компании идут не так что бы блестяще. К тому же их издатель в лице GodGames, много ставивший на сотрудничество с Ritual, имел (и имеет) серьезные проблемы. В том числе и вызванные выходом в 2000-м году целой серии проектов, не оправдавших, по большому счету, возложенных на них надежд: трилогия про ведьм вместе с FAKK2 и KISS: Psycho Circus, к сожалению, возглавляют этот список.

Компания в 2001-м году весело справила свое пятилетие, затем не менее весело отметила Halloween, а вот о новых игрушках пока информации не обнародовано. Известно, что ведутся какие-то работы для EA, – вероятнее всего, над новым шутером из бондовской серии. От прямых ответов представители Ritual уходят. В том числе и от ответа на вопрос, будет ли игра на PC-платформе. Что же, подождем официальных анонсов. – К.П.

В августе этого года Ritual отмечал пятую годовщину ухода Левелорда из 3D Realms (из команды так и не появившегося на свет Prey) и, соответственно, пятую годовщину своего образования. В 3D Realms Ричард Грей сделал практически половину уровней Duke Nukem 3D, чем и прославил свое имя. Начинал же он с самодельных уровней к DOOM'у в 1994 году. Последние достижения этого признанного авторитета и записного неформала: Ведьма из Блэр, "звездный вклад" в HL: Opposing Force и личная благодарность создателей Serious Sam за советы и моральную поддержку. Любит водку, суши, немецкий язык и Ирландию.



Filmzzz

Оригинальный F.A.K.K. появился на свет в августе 1981-го года благодаря стараниям более чем тысячи аниматоров. Состоящий из коротких новелл, различающихся как по жанру (от сатирической космической оперы до ужасов и "нойра"), так и по стилю рисунка, F.A.K.K. прославился не только аморальным сюжетом, но и звездным саундтреком. В мультфильме отметились многие из кумиров тех лет. Свой голос приложил и Ронни Джеймс Дио*.



Несмотря на столь впечатляющее количество работавших над мультфильмом художников, анимацию нельзя назвать идеальной, встречаются грубые, а иногда и просто халтурные моменты. Тем не менее, бюджет в шесть миллионов обернулся двадцатимиллионной прибылью в прокате.

F.A.K.K. 2000 не повторил звездной судьбы своего предшественника. Мультфильм изобилует штампами, штампиками и буквально штампищами, а также кучей сюжетных нестыковок. У Джулии Стрейн есть пугающих размеров пистолет, но она носится за главным негодяем с мечом; после смерти этого главного куда-то деваются толпы монстров, захвативших город, и так далее. Но все равно мультфильм крайне рекомендуется к просмотру тем, кто гонял Джулию по миру, сотворенному Левелордом сотоварищи. По крайней мере, вы поймете, кто тот ободранный кибердемон, появившийся в финале игры.

Оба мультфильма предназначены, что называется, для старшего юношеского возраста, потому как кровищи в них с избытком, а во втором еще и Стрейн голая бегает, что для неокрепшей психики испытание не из легких. – К.П.

* *Если вы носите широкие штаны, то можете даже не пытаться вспомнить, кто это. Лучше попросите у своих родителей кассету с Long Life Rock-N-Roll – может быть, для вас еще не все потеряно... Йоу.*

Утка, Волк, две Овцы и большая Собака



Илья Николаевич



Издатель	Infogrames http://www.infogrames.net/
Разработчик	Block Sheep
Жанр	Arcade
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb
Сайт игры	http://www.looneytunes-gomes.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2165.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Классика мультипликационного жанра часто сподвигала игроделов на создание хороших, веселых и, главное, качественных аркад. Вспоминайте шедевральные произведения о RoadRunner'е, Койоте и прочих гениальных созданиях анимационной студии Warner Brothers. Да-да, те самые, где RoadRunner беспрестанно бибикал, действуя на нервы Койоту, а Койот поставил себе главной жизненной целью поймать этого самого бегунка, вследствие чего постоянно получал по голове роялем, железобетонными конструкциями и просто десятитонными гирями. Такая уж у них, мультяшек, жизнь. И, самое радостное, что теперь оные травматологические приключения будут происходить не только на экранах телевизоров, но и на наших с вами мониторах.

Честно говоря, никаких умных мыслей при первом взгляде на игру в голову не приходит. Заставка простенькая - логотип Warner Bros. Показали – значит будет как минимум смешно и весело. Это они умели всегда. Исполнение – типично мультяшное. Если вы видели Rayman 2, то знаете, о чем идет речь. Модельки героев нарочито угловаты, бабочки летают исключительно зскадрильями, а каждый цветок так и норовит ткнуть нам в нос своей тупой улыбкой. В общем, все как надо.

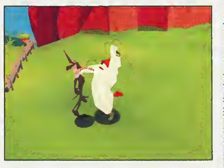
Налицо – придурковатая и наглая Утка, пристающая к Койоту с глупыми требованиями. Дескать, пойди к собаке-Сэму, что охраняет отару овец на пригорке, да утащи мне парочку. Зачем, спрашивается, Койоту лишние неприятности? Ведь голубая мечта его детства – поймать RoadRunner'a. Зачем поймать – никто, даже он сам, не знает. А тут – какие-то глупые овцы. Да еще с охраной. Мало Койоту, что ли, роялей и самосвалов, стремительно пикирующих прямо ему в темечко? Но Утка сказала надо – значит надо, потому что круче Утки зверя в местных прериях не водится, и даже священный RoadRunner ей не чета.



Проходить все сие священнодействие будет под эгидой некоего телешоу. Массы развлекаются, а Койоту больно...

В процессе ознакомления с игрой постепенно приходишь к выводу, что перед тобой вовсе не глупая, примитивная и зубодробительная аркада. Нет. Это – умная, примитивная и – главное - действительно зубодробительная аркада. Местами даже с намеками на вечное – Commandos.

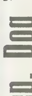
Нет, верстка не отмечала День работника печати на полгода раньше и вы правильно прочитали последние фразы – теперь и в аркадной промышленности нужно применять мозги.

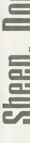


Дело в том, что Сэм, охраняющий овец, – парень вовсе не слабый, не глупый и не слепой, поэтому подойти, дать ему по голове и уйти с овцой в кармане, конечно же, не удастся. По этому случаю придется освоить такие полезные в домашнем хозяйстве навыки, как хождение на цыпочках, быстрый бег, умение прятаться в кустах и использовать не по назначению различные устройства фирмы "Acme"...

О данных устройствах, кстати, принципиально не скажу ни слова – радости при наблюдении принципа действия каждого из них настолько много, что рассказывать об этом – кощунство.







Под стать сумасшедшему содержанию – оформление. Как уже говорилось, мы попадаем прямиком в мультик, причем не просто абстрактный мультяшный мирок, созданный за счет отсутствия текстур или стилизованных моделек персонажей, а мирок, нарисованный как мультик. Выражается это в том, что каждый персонаж по-мультипликационному обведен черным контуром, причем двигается вместе с оным вполне натурально. На бумаге выглядит, конечно, не особо впечатляюще.

Однако когда вы поймете, что на вашем экране бегает и прыгает абсолютно то же, что бегало и прыгало в вашем детстве по кабельному каналу, счастью и радости не будет предела. Поверьте.

Кстати, звук тоже не подкачал – взят прямиком из тех же мультиков, где это было возможно, где нет – были приглашены, видимо, те же самые актеры. Порки, культовый поросенок, и та самая Утка озвучены практически гениально.

Но Утка сказала надо – значит надо, потому что круче Утки зверя в местных прериях не водится, и даже священный RoadRunner ей не чета

Резюмируем. Игра, конечно, не блокбастер – тематика немного не та. Но для людей, носящих гордое имя ценителей, а также для детей и просто желающих весело и ненапряжно развлечься – в самый раз. Никакого насилия, много-много, а потом еще раз много здорового смеха над шутками, не устаревшими, несмотря на свой почти полувековой возраст и, конечно, просто забавное зрелище. That's all, Folks!





Павел Шумилов

Возвращение в Эдем

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com
Разработчик	Core Design http://www.care-design.cam
Жанр	Team-based TPS
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb
Сайт игры	http://www.eidas.cam/gameportal/praject_eden/
Наш сайт	http://www.gamenavigatar.ru/games/game1184.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	8/10
Графика	8/10
Звук и музыка	8/10
Дизайн	9/10
Ценность для жанра	5/10

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: рекомендуется

*Работа в команде очень важна.
Она позволяет свалить вину на другого.*
**Восьмое правило Финэйгла,
"Законы Мерфи"**

По поводу Core Design мудрый народ давно сложил поговорку "горбатого могила исправит". Хотя, учитывая профилирующее занятие любимой героини британских игроделов, даже она окажется бессильна. По словам разработчиков: "the next installment of the Tomb Raider series will be shipping next year". Оно и к лучшему, время еще есть, в том числе и для ознакомления с Project Eden. Игрой, которая относится к обычным TPS примерно в той же мере, в какой Commandos является стратегией в реальном времени. Хотя формально не придерешься: четыре спины по цене одной, стрельба в наличии. Зато прыжки и стойки на руках отсутствуют как класс (положительно, с Core Design творится что-то странное). Да и шутерные экзерсисы на поверку оказываются не более чем довеском к задачкам на сообразительность и интереснейшим головоломкам. Увлекает не на шутку, заставляя не по назначению использовать ночное время, а также выходные и праздничные дни. Впрочем, обо всем по порядку.

Вертикаль

Насмотревшись Judge Dredd, Robocop и Blade Runner, разработчики поместили действие Project Eden в будущее. Смастерили этакий Мегапрайм, огромный "вертикальный" мегаполис, в отличие от всех нормальных городов растущий ввысь. Новые уровни возводят, используя в качестве фундамента имеющиеся постройки (не спрашивайте, что по этому поводу думает современная архитектура и законы физики вообще). Мегакорпорации, властные структуры и просто буржуи карабкаются к солнцу и свежему воздуху, а "подвалы" приходят в упадок, разрушаются и служат пристанищем для крыс и антиобщественных элементов. За порядком следит Urban Protection Agency, одна из команд которого и попадает под наше начало. Выполнение пустякового на первый взгляд задания выводит команду на подозрительные факты. Разматывающаяся цепочка улик ведет все глубже в недра огромного города, простых боевиков-террористов в масках сменяют все более жуткие мутанты. Неожиданно оказывается, что одна из нашей команды, Миноко, непосредственным образом вовлечена в эту историю, которая все больше смахивает на ловушку, а стоит за всем этим... Стоп, умолкаю, а то неинтересно будет. Надо сказать, что стиль выдержан великолепно, в постепенное погружение к городскому дну веришь безоговорочно, огромные уровни смотрятся цельно и органично, не выпадая из общей канвы, будь то заброшенная станция сабвэя, лаборатории или обветшавшая церковь. Паззлы хороши, их решения логичны, нужно просто шевелить мозгами и очень внимательно изучать окружение. К примеру, надо вскрыть бронированную дверь. Имеется четыре колесика на кодовом замке, у каждого по четыре позиции – всего 256 комбинаций. Решение: взламываем пульт управления турелью с другой стороны двери, стреляем, обшивка отваливается, обнажая механизм замка, код подбирается элементарно.

Смерти нет

Игру, вне всяких сомнений, создали отъявленные буддисты. В Project Eden реализована бесконечная цепь воплощений, сансара. На уровне имеется несколько "чекпойнтов", "запоминающих" вашего персонажа. После кончины усопший будет сверхъестественным образом воскрешен чудотворным лазерным лучом около последней посещенной им волшебной панели с логотипом UPA. "Чекпойнты" работают еще и как медпункты, подлечивая израненных бойцов. Аналогичная ситуация с оружием: все оно питается от одной "батарейки", которая заряжается при помощи соответствующих устройств, наличествующих примерно в том же количестве, что и воскрешающие. Интересная концепция. Однако сам Сиддхартха Гаутама как-то заметил: "Я прошел через сансару многих рождений. Рожденье вновь и вновь горестно". В случае с игрой эта система приводит к нелепым ситуациям, когда проще умереть и появиться в точке реинкарнации, чем ковылять по коридорам. Или к само-

Andre

Мастер на все руки. Не шалит, никого не трогает, починяет примусы, сращивает порванные провода, ремонтирует заедающие кнопки, восстанавливает отказавшие компьютеры, раскуроченные аппараты для сканирования монстров и капризничающие системы управления пуском баллистических ракет. Подбивает Миноко хакнуть Эмбера, чтобы произвести ему насильственный апгрейд паяльником.



Вся команда в сборе. Вперед, нас ждут великие дела!

убийственным нападениям на врагов с extractor'ом в попытке выжать из них энергии для оружия – возрождалка за углом, а до зарядного устройства несколько этажей. Нет в игре и крови, монстры разлетаются ошметками бурой жижи, а бравые полицейские покрываются сполохами электрических разрядов и испаряются к regen point'у. Создается впечатление, что герои являют собой голограммы, а мир Project Eden – сложная наведенная галлюцинация или сон какой-нибудь яшмовой черепахи.

Вы спросите меня, а где же экшен?

Оценивая Project Eden как шутер, придется выбирать между эпитетами "плохой" и "отвратительный", причем второй вариант, скорее всего, победит, хотя исполнено все добротно. Противники очаровательны, человекообразные мутанты и просто отбросы общества типа каннибалов органично дополняются монстрами – вариациями на тему пауков и рептилий. Особенно радуют преобразованные в рапторов собачки, некоторым из которых злобные генетики даже доверили оружие. Наш арсенал неплох, бедноват, но это с лихвой искупается уникальностью "пушек". Наиболее интересная разработка местных оружейников – time shock, может как затормаживать отдельных атакующих, так и создавать область, в которой время становится вязким, а влипшие в него выглядят снаружи, как ошалелые весенние мухи, за что заслуженно получают из всех имеющихся мухобоек. Монстры появляются в лучших традициях Half-Life - внезапно и эффектно, заставляя подпрыгивать на стуле и дрожащей рукой лезть в карман за валидолом, которого там отродясь не водилось. С грохотом выбивают двери и вентиляционные решетки, вырастают из-под земли и падают с потолка, трансформируются из безобидных крыс, собак и бомжей в нечто невообразимое прямо на наших глазах. Обставлено все честно, без телепортаций и бесконечных респаунов (ну, почти). Кстати, о честности – обитатели уровней враждуют между собой. И если уничтожение зверюг, гонящихся за нейтральным scavenger'ом, явно скриптованное и рассчитано на нас в качестве зрителей, то случайная схватка каннибалов с рапторами выглядит просто откровением. Но все эти неплохие моменты на корню губит AI, в особенности интеллект товарищей по команде.

Amber
Робот, увидев которого Робокоп с горя сдал бы себя в цветмет. За размеры и интеллект был прозван Амбаром. В команде выполняет черную работу, с грацией чемпиона Олимпиады по спортивной ходьбе гуляет в клубах ядовитого дыма и пара, по огню и под табличками "Не влезай – убьет!" Нормального оружия партнеры ему не доверяют, что частично компенсируется наличием встроенной ракетницы. В общем, угнетенный элемент.



И атчего это роботы не летают, кок птицы? Вот ток бы разбежолись, взмохнули монипуляторами, и полетели, полетели...

Тоинство воскрешения из мертвых, чудесность происходящего усугубляется тем, что здоровенный стальной робот висит в нескольких сантиметрах над полом

Экшена тоже нет, или Они тупые

Напарники понимают лишь две команды: "к ноге" и "место". Не помешали бы еще как минимум "фас" и "фу", но за неимением их партнеры открывают огонь по врагу, когда им заблагорассудится. При этом три четверти заряда идет в "молоко", и это еще день доброй охоты. Бывает и хуже, когда группа поддержки самозабвенно расстреливает стены, колонны и прочие детали интерьера. Особенно эта канонада радует, когда "патроны" на исходе и их надо беречь. Такое поведение приводит к тому, что на разведку идешь в гордом одиночестве, а в Project Eden вследствие перманентной нехватки боеприпасов один в поле не воин, а мясо. И все же обычно приходится воевать соло. Тянущиеся сзади ведомые все равно застрянут на поворотах, на препятствиях и просто без всякой причины, а то и упадут насмерть. Если же их угораздит добежать за вами к месту боевых действий, то тупое исполнение приказа "следуй за мной" приведет к еще одному казусу. Напоровшись на теплую встречу в лице нескольких зубастых шустриков при поддержке с дистанции и с воздуха, начинаешь маневрировать и с ужасом обнаруживаешь, что "хвост" бегает за тобой вместо того, чтобы сражаться. Но самое страшное начинается, когда кусачий монстр добегает-таки до наших стройных рядов или неожиданно десантируется команде на головы. Наглядно представить ситуацию можно, вообразив пробравшегося в курятник хорька, при условии, что курицам выдадут лазерные указки. Результат боя примерно тот же: в живых остается только один, находившийся под нашим непосредственным. Это если повезет и если в разгар битвы вы не перенесетесь в оболочку "сокомандника", случайно ткнув в него прицелом.

И на камнях растут деревья

Но вот парадокс: будучи откровенно неполноценным шутером, игра иногда дарит нам незабываемые перестрелки. К примеру, засада у выхода с Death Head HQ, когда бежать к charger'у было далеко и лень, поэтому пошли на прорыв с тем, что

Картер, конечно, далеко не Клуни - гроза вампиров, но все же что-то в этом есть...

Carter
Слабое звено, командует исключительно из соображений политкорректности (ибо негр). Единственный талант проистекает из его начальственной сущности, Картер знает волшебное слово, открывающее "командирские" замки. Разговорчив, общается с редкими NPC. Подчиненные его ценят, к примеру, на вопрос "А кто идет заманивать монстра в аппарат для сканирования?" Миноко и Андрэ хором ответили: "Конечно, самый черный!"

Minoko

Женщина-хакер, сколь бы забавным ни казалось это сочетание. Дорвавшись до терминала, готова взломать что угодно: камеры слежения, охранные турели, закрытые двери, сложные механизмы, системы управления пуском баллистических ракет и банковские счета сослуживцев. Поезда водить не умеет, но пытается. В свободное время не расстается с Game Boy, с детства любит покемонов. Красавица.



Семера одного не ждут, о трое одну – вполне. Кстати, бег в игре реализован реалистично, скорость набирается постепенно

есть, в итоге последнего монстра добивал последними оставшимися в патроннике вольтами и амперами последний еще не безоружный компаньон. Или ловушка в "виртуальных джунглях" The Zoo, когда на прибывший лифт с командой щедро высыпал подарочный набор зверюшек и началась беготня по голографическим "зарослям". Но гран-при в этой номинации авторитетное жюри несомненно отдает началу уровня The Hospital, когда просторный больничный вестибюль внезапно стал съемочной площадкой продолжения "Чужих". Кромешную тьму бессильно пытаются рассеять мечущиеся лучи фонариков, сканер заходится истошным треском от количества красных точек, смутные тени возникают из ниоткуда и стремительно приближаются, синие мерцающие трассы из pulse gun'ов образуют призрачные картины вашего эксклюзивного лазер-шоу, рык живых противников сливается с воем умирающих и звоном разнесенных выстрелами стекол... Впечатляет.



А вот так мы взламываем компьютерные системы, задачка скорее на реакцию, нежели на умственные способности, впрочем, как и ремонтные процедуры

Тимур и его команда

Идея команды, состоящей из нескольких узких специалистов, стара, как станция "Мир", мир ее праху. Что с того, ведь реализована она на "отлично". Исключительная прелесть головоломок Project Eden заключается именно в том, что для их решения зачастую нужно задействовать всех персонажей. Отряд периодически разделяется стараниями сценаристов, герои идут к цели параллельно, помогая друг другу в решении проблем, встречаясь взглядами, но так и не сходясь практически до конца уровня. Помнится, меня надолго вогнала в ступор Construction Zone, а нужно было просто кинуть обнаруженный ключик в вентиляцию, чтобы его подобрали партнеры несколькими этажами ниже. Удивительно, как из стандартного набора переключателей, кнопок и терминалов кудесники из Core Design ухитрились создать множество неповторяющихся задачек, которые не приедаются до конца игры. То механизм сложный соорудят, то заставят по всему уровню за запчастями носиться, то NPC на уровне Ground Zero в духе RPG заставляет нас выполнять квест – цель за окном, рукой подать, вот только дверь открывается с другой стороны и попасть к ней непросто. Вносят свою лепту в замороченность игры полноправные и незаменимые участники действа – мобильные устройства Rover и Flycam. Есть с командными действиями и странности. Все оружие, не считая табельных импульсников, существует в единственном экземпляре. Если один держит в руках disc launcher, другой из него пострелять не сможет. Но стоит первому переключиться, и второй достает дискомет из воздуха, даже находясь за тридевять земель. Логично было бы развить эту систему и на ключевые предметы, ан нет. К замку придется тащить именно того персонажа, которому посчастливилось подобрать access card.

Рай?

Звучит кощунственно, но временами игра напоминает даже System Shock 2. За маниванием неприятелей под огонь взломанной турели, технологичным окружением, ремонтными работами и взломом компьютерных систем, умело нагнетаемой атмосферой запустения и одиночества, когда гулкие шаги и отдаленные шорохи отдаются в твоем сердце тревогой, и не знаешь, что увидишь за поворотом – такой же пустынный коридор, запертую дверь или монстра. Головоломки кажутся несколько надуманными, специально созданными под нас, и ощущение хождения по огромным, отлично продуманным и спроектированным, но все же декорациям не покидает до конца игры. Огромный плюс – многопользовательский режим. В наше время редко встретишь возможность пройти игру еще раз вместе с товарищами, а Project Eden эту возможность предоставляет. В "кооперативном" мультиплеере, когда нелепый AI не будет мешать слаженным боевым действиям, а скорость решения головоломок резко возрастет за счет разделения труда, игра расцветает новыми красками. В общем, если вам по душе игры, бросающие вызов не столько рефлексам, сколько интеллекту, загляните на часок в Эдем. Возможно, часок превратится в неделю, но вы об этом точно не пожалеете.



Наглядная иллюстрация к разговору о боях. Картер только собирается открыть огонь, Эмбер расстреливает контейнер, Минака вообще занимается неизвестно чем, и только Андрэ умудрился попасть.

Владимир Чаплыгин

Альтернативная ситуация

Издатель	Ubi Soft http://www.ubisoft.com
Разработчик	Red Storm Entertainment http:// www.redstarm.com/
Жанр	CombatSim
Требуется	Pentium II 266, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb, 3D-уск.
Сайт игры	http:// www.redstarm.cam/blackthorn
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1392.html
Смотри на диске	Скриншоты, патч
Рейтинг	Add - on

В те дни, когда весь цивилизованный мир гадал, будет или нет проводиться наземная операция на территории южного Афганистана и на сколько затянутся авиационные удары по логову талибов, населению, казалось бы, самой надежной европейской страны, Швейцарии, в конце сентября было не до этого...

28 сентября в здание, где проходило заседание парламента швейцарского кантона Цуг, непостижимым образом умудрился ворваться вооруженный до зубов 57-летний Фридрих Лейбах. Не теряя ни минуты, террорист бросил несколько гранат и открыл из автоматического оружия стрельбу на поражение. Прежде чем охрана нейтрализовала нападавшего, тот успел убить 14 депутатов (трое из них были государственными советниками) и ранить еще нескольких человек.

А теперь стоп ситуация... На минуту представим, что Лейбах вздумал бы захватить оставшихся в живых депутатов в заложники. Вряд ли правительство Швейцарии доверило бы операцию освобождения местной охране. В таких делах нужны настоящие профессионалы, такие, как бойцы команды Rainbow Six.

> В Black Thorn сюжет разворачивается аж в 2004 году, хотя все положенные в основу миссий события базируются на фактах из реальной жизни, что изначально готовили для нас разработчики, известно, пожалуй, лишь одному Тому Клэнси

Проблема XXI века

Уверен, что описанное выше событие когда-нибудь обязательно ляжет в основу очередного эпизода из жизни несуществующего спецподразделения Rainbow Six. А пока что компания Red Storm Entertainment выпустила очередной add-on к хиту далекой осени 1999 года - Rogue Spear. Между прочим, в одном из



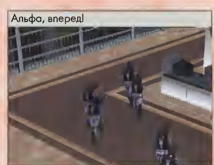
своих многочисленных интервью разработчики заявили, что из-за трагических событий 11 сентября они специально перенесли дату выхода своей игры на более поздний срок, чтобы отредактировать или удалить несколько миссий. То-то в Black Thorn сюжет разворачивается аж в 2004 году, хотя все положенные в основу миссий события базируются на фактах из реальной жизни, которых за многолетний срок борьбы с террористами всех мастей накопилось с лихвой. Что изначально готовили для нас разработчики, известно, пожалуй, лишь одному Тому Клэнси.

Увы, время вспять не повернешь. В итоге мы получили десять новых заданий для одиночного режима игры, география которых развернулась от Аляски до далекой от нас Африки, мультиплеер пополнился шестью оригинальными картами и новым многопользовательским режимом "Одинокий волк" (Lone Wolf), а для любителей подолгу задерживаться при выборе оружия добавилось четырнадцать новых "машинок" (тринадцать реально существующих моделей и пока что не запущенный в серийное производство FN P90 SMG). Если сравнивать список новинок с тремя миссиями из Rogue Spear: Urban Operation, то вывод напрашивается сам собой.

Бои без правил

Некоторым изменениям подвергся и геймплей. Во-первых, на клавиатуре почти в два раза уменьшилось количество кнопок, отвечающих за управление бойцом. Следовательно, играть стало легче и удобнее.

Во-вторых, разработчики не поленились усовершенствовать AI противников. Теперь террористы стали отвлекаться на шум. Если раньше отсутствие глушителя на вашем пистолете-пулемете не играло совершенно никакой роли, то сейчас наличие у всех бойцов вашего отряда бес-



Альфа, вперед!

шумного оружия строго обязательно.

Не дай Бог вам выстрелить в стекло или взорвать гранату - террористы немедленно перебьют всех заложников. Уцелевший после неточного снайперского выстрела гад способен за секунду оповестить своих товарищей о прибытии незваных гостей в камуфляже и с H&K MP5 SD10 наперевес. Миссия провалена, опять все начинаем заново. И так, поверьте, будет много и много раз, пока вы не научитесь грамотно планировать операции.

Познать Дао

Не стесняйтесь экспериментировать, пробуйте, ошибайтесь и еще раз пробуйте. Именно так находится истинно правильный вариант, когда после кода "браво" отряд одновременно с трех сторон врывается в комнату и, пользуясь секундным замешательством в стане противника, отправляет недоносков в мир иной, а сам без потерь спасает перепуганных до полусмерти заложников. В этом и заключается истинный смысл игры.

А то, что перед нами совершенно убогая графика, так это не в счет. Главное - содержание. Вы с этим согласны?



Террористов стало на одного меньше



Новый писк моды – шинель поверх тельняшки

Павел Шумилов

НОВАЯ СКАЗКА ШАХЕРЕЗАДЫ

*Кто мы — куклы на нитках,
а кукольщик наш — небосвод,
Он в большом балагане своем
представленье ведет.
Он сейчас на ковре бытия
нас попрыгать заставит,
А потом в свой сундук
одного за другим уберет.*

Издатель	"1С" / Nival, games.1c.ru, www.nival.ru
Разработчик	Visiware / Silmarils, www.visiware.com
Жанр	TPS
Дата выхода	Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск
Сайт игры	Pentium III 500, 64 Mb
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.0

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание арабскаго: рекомендуется

Неповторимый мир арабских сказок сразу, окончательно и бесповоротно зачаровывает прикоснувшегося к нему. Неторопливое повествование, содержащее бездну скрытых смыслов и подтекстов, раскрывается множеством лепестков, словно бутон розы. Притча тянется за притчей, философские проблемы нанизываются на нить сказки вместе с драгоценными камнями волшебства и жемчужным россыпями великолепного образного языка. Славное ожерелье. Словно арабские письмена, искусной вязью тянущиеся по древнему манускрипту. Персонаж одной истории рассказывает другую, герой которой, в свою очередь, не преминет при случае вспомнить подходящую притчу, герой которой тоже знает пару-тройку сказок, герои которых... Ну, вы поняли. Временами хочется нарисовать блок-схему повествования, чтобы не запутаться во всех этих петлях и "матрешках". Дивный Восток, чудный антураж, волшебная мелодия для флейты... Немудрено, что разработчики компьютерных игр нередко обращаются к восточной теме и сказкам "Тысячи и одной ночи" в частности. Не будем вспоминать всех, вспомним лишь Prince of Persia, потому что наш сегодняшний гость продолжает традиции Prince of Persia 3D, а никак не Ларисы Ивановны с понятно какой фамилией. Внимайте подробностям и не говорите потом, что ничего не слышали...

Сказка о коварном визире

*Мир — свирепый ловец
— к западне и приманке привег,
Дичь поймал в западню
и ее "Человеком" нарек.
В жизни зло и добро
от него одного происходит.
Почему же зовется
причиною зла человек?*

Повествуют в преданиях народов о том, что было, прошло и давно минуло... Дошло до меня, о пытливый читатель, что в древние времена и минувшие века и столетия был в славном городе Аграба халиф, повелитель войск, стражи, челяди и слуг. И был он богат и велик и справедливо управлял подданными, и жители его земель и царства любили его, и были опечалены его кончиной. И было у халифа пять дочерей, рожденных в один день, с именами Мускада, Лейла, Зубейда, Сафира и Зульфия. Все они были прекрасны, и наипрекраснейшей среди них была Лейла, молодая девушка со стройным станом, сияющая подобно светлому солнцу, с безукоризненным овалом лица, совершенными чертами и насурьмленными глазами. Но был у халифа также визирь гнусного вида, скверный и порочный, скупой и завистливый, сотворенный из одной лишь зависти. И возжелал этот презреннейший из визирей, грязнейший и ничтожнейший из них, власти над городом, а закон позволял ему это. Ибо сказано в законе, что право царствовать переходит от халифа к его старшему сыну, за неимением его - к старшей дочери, а за неимением ее - к визирю. А в другом законе сказано, что дочь халифа теряет все права на престол и изгоняется из дворца, если в свой двадцатый день рождения она не изберет себе мужа. И вот за день до двадцатилетия дочерей халифа жених Лейлы, молодой отважный воин, отправляется в путь к своей возлюбленной и ее сестрам, ибо верно сказал кто-то: "Одна прекрасная жена – хорошо, а пять прекрасных жен в пять раз лучше!" И как ни строит козни коварный визирь, а придется ему составить завещание, совершить омовение, взять под мышку свой саван и, попрощавшись с семьей, соседями и всеми родными, отправиться в путь вон из города, стуча зубами в страхе и не видя пред собой дороги... Доблестный воин Али шутить не любит.



В довольстве живя, ты, конечно, доволен был всем,
Судьбы не страшился, о зле и не думал совсем,
Ночами, не видя опасности, спал ты беспечным,
Но ясные ночи угрозу таят между тем

Сказка о доблестном рыцаре

От бездны мрачного Надира
до кульминации Кейвана
Я разрешил загадки мира,
трудясь над ними неустанно.
Труднейшие узлы вселенной
распутал я проникновенно,
И лишь узла простого — смерти
— не развязал я, вот что странно.

Рассказывают, о любопытный читатель, что Али - воин среди воинов - мог справиться с врагом как голыми руками, так и при помощи блистающего клинка длиной в два локтя. И когда вступал он в схватку, то двигался грациозно и стремительно, словно настигающий жертву пардус, обрушивая на противника град разнообразных эффектных ударов, и мог победить нескольких врагов сразу. Также был он атлетичен и гибок и мог бы затмить даже бродячих артистов и акробатов умениями метать в цель отточенные кинжалы, ходить по канату, лазать по веревкам и подтягиваться, а также всяческими кульбитами, увидев которые даже Светлана ибн Хоркина не почла бы зазорным поцеловать перед ним землю. И пусть вид его мог рассмешить огорченного и разогнать заботу опечаленного, однако истинно сказал кто-то: "Не внешность украшает воина, а трофеи, взятые им в бою". Немало полновесных динаров было добыто героем в путешествии и впоследствии спущено в местных лавках в обмен на подкрепляющую здоровье пищу, эликсиры, магические напитки и много чего еще. И никто не мог остановить его. Даже самый мрачный и мерзкий из ифритов, голова которого была, как купол, руки, как вилы, ноги, как мачты, рот, словно пещера, зубы, точно камни, ноздри, как трубы и глаза, как два светильника, при виде надвигающегося на него Али убедился в своей гибели, и наделал себе в платье, и воскликнул: "Это нехороший признак!" И почувствовал он великую грусть, и лицо его стало желтым, а тело ослабло, и так как срок его жизни кончился, он тотчас же умер. Всех же прочих, едва завидят они отважного воина, охватывали страх, и ужас, и сильное горе, и великое раздумье, и поднимали они плач, рыданья и вопли. Ведь был Али еще и искусным магом и мог при необходимости повергнуть врага наземь заклинанием, ибо гласит народная мудрость: "Я не догоню, fireball догонит", - и верно гласит.

Сказка о мудрости веков

Если небо враждует со мной
— я готов на бой.
Доброй славы лишен
— я готов на позор любой.
Кубок полон рубиновоцветным
пенным вином...
Ты готов ли? Невидимый меч
занесен над тобой!

Также нельзя не согласиться с кем-то, кто сказал: "Сила есть, а ум тоже не помешает". Никогда не пройти бы Али весь путь, если бы не читал он книги греческие, персидские, византийские, арабские и сирийские. Знал воин врачевание и науку о звездах, и усвоил их правила и основы, их пользу и вред, и он знал также все растения и травы, свежие и сухие, полезные и вредные, и изучил философию и постиг все науки и прочее. Множество коварных ловушек встретилось ему: и подстерегали его змеи и скорпионы, и каменные плиты с грохотом отрезали ему путь, и приводились в действие хитроумные машины с одной лишь целью - лишить героя жизни, и двери, запертые намертво, не пропускали его к возлюбленным. Но был герой умен и наблюдателен, и ни один, даже самый мелкий, ключ не ускользнул от его взора, и ни один тайный проход не остался незамеченным, и все ловушки были им обойдены либо отключены. И ранним утром, когда муэдзины уже пропели приветствие пророку, стал Али царствовать в городе, и с ним пять прекрасных жен. Как верно сказал один поэт: "Стремясь к добру, добра он не жалел, и скряжливость судьбы преодолел". А потом подумал и добавил: "Кто справедливым был – добра вкушает мед, кто был несправедлив, того судьба доймет", имея в виду судьбу коварного визиря. На том и завершается история приключений доблестного воина Али, но едва ли она выглядит удивительней в пересказе, ведь каждый из вас может повторить ее самостоятельно и увидеть в ней что-то свое...



Скожи кросовице в узорном покрывоме:
"Воистину лишь смерть дорует мне покой,
Свидонье подори, уйми мои печоли –
Стою перед тобой с протянутой рукой"

Тут и сказке конец

Каждый, в ком пламенеет любовь
без конца и без края,
В храме он иль в мечети,
— но если, огнем нагорая,
Записал свое имя навеки он
в Книге Любви,
То навеки свободен от ада,
свободен от рая.

Дошло ли до тебя, о проницательный читатель, что принесет тебе эта игра? Возможно, компакт-диск с ней достоин того, чтобы его положили в ларец и запечатали свинцом, оттиснув на нем величайшее из имен Аллаха, а ларец поместили в сундук, навесили на сундук семь блестящих замков и опустили на дно ревущего моря, где бьются волны? А может быть, нужно воздвигнуть в ее честь дворец из черного мрамора, украшенный шелком и звездчатыми коврами и занавесками, и поместить носитель на почетное место в середине дворца, и окружить его львами из червонного золота, извергающими из пасти воду, подобную жемчугам и яхонтам, и каждый день воздавать ему дань уважения? Ни то и ни другое. Выбирать тебе – и будь эти слова даже написаны иглами в уголках глаз, они послужили бы назиданием для поучающихся. Ибо ждут тебя, как верно завывал кто-то на канале РТР, "арабская ночь, волшебный Восток...". А уж придется ли тебе по вкусу эта сказка, не скажет даже сам многомудрый Сулейман ибн Дауд – мир с ними обоими!

Примечание: в статье использованы тексты "Тысячи и одной ночи" в переводе М.А. Салье, стихотворные вставки - бессмертные "Рубаи" Омара Хайяма в переводе Д.С. Самойлова и А.М. Ревича.

Никита Кареев



Партия любителей плоти

Aliens vs. Predator 2

Издатель	Sierra Studios/Fox Interactive http://www.sierrostudios.com
Разработчик	Monolith http://www.lith.com
Жанр	FPS
Требуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 700, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://oliensvspredotor2.sierro.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/gome965.html
Смотри на диске	скриншоты, скины, прохождение

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 5 до 15 минут
Сложность: средняя
Зноние онглийского: желательно

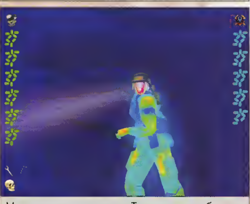


Хорошего всегда бывает мало. Наверное, даже слишком мало. Когда понравилась хорошая книжка, фильм или компьютерная игра, всегда жаждешь продолжения. Создатели этих радостей будничной жизни, как правило, и сами не против продлить наше маленькое счастье. И вот когда очередной, казалось бы, априори удачный проект завершен, а изголодавшиеся в ожидании поклонники уже с победоносными кличами штурмуют ближайший магазин или кинотеатр, дабы поскорее окунуться в желанный экстаз... Нет нужды описывать, какие здесь бывают варианты, их много. Едино лишь правило: "Три мушкетера" всегда лучше, чем "Двадцать лет спустя". Другое правило: чем лучше оригинал и чем ответственней подошел к созданию римейка или сиквела его автор, тем неинтереснее и скучнее получается конечный результат. Исключения бывают, но не так часто, как хотелось бы. В то же время голливудскими творцами уже давно обкатан способ, позволяющий сделать римейк удачной идеи ничуть не менее бодрым и свежим, чем оригинал.

Вместо того чтобы, как это обычно бывает, оставить все лучшее от хитовой игры, вусмерть зашлифовать и добавить парочку рожденных в долгих творческих муках новинок Monolith, наоборот, бесцеремонно выдергивает из игры вао ее основу



Смешолись в кучу монстры, люди...



Морпех почуял неладное. Только его судьбу это не изменит

Чужой и Чужие

Несмотря на все упреки, адресованные западному кинематографу, надо признать, что тамошние мастера умеют прекрасно держаться на грани творчества и ремесла. Голливудская киноэпопея про Чужих, состоящая уже из четырех частей (эпизодов) и готовая пополниться вскоре пятым, - отличный тому пример. Все четыре кинокартины сняты разными режиссерами, и мало кто скажет, что какая-то последующая серия фильма слишком похожа на предыдущую. Да, кому-то какая-то часть нравится больше, какая-то меньше, а некоторые серии, возможно, просто не удались. Но Чужие не "заплесневели", они не эксплуатируют одни и те же приемы и лишены предрассудков – в этом их настоящая сила. Продюсеры из корпорации FOX, похоже, хорошо осознали, где та развилка, что приведет их на путь успеха. И хотя первый AvP, сделанный по их заказу в 1999 году британской командой Rebellion, не был образцом "правильного" экшена, популярности ему было не занимать. Не выпустить продолжение к такой игре было бы просто кощунством. Однако хитрые продюсеры не спешили поручать работу над сиквелом уже показавшим себя разработчикам. Ведь что бы те сделали? Ну, улучшили бы движок, доработали бы геймплей, приделали бы сюжет...
Но ведь, как и в фильме о Чужих, главное в AvP – режиссура, стиль, которые, как известно, у каждого творца свои. И поэтому, памятуя об удачном опыте в кино, FOX предложила заняться второй частью команде, которая как раз в то время неплохо проявила себя в создании весьма успешной "киношной" игрушки. Речь, конечно же, о компании Monolith и ее хите No One Lives Forever. Было понятно, что если кто и сможет создать удачный симбиоз ураганного экшена и атмосферного фантастического фильма, то это они. Так и получилось. Вместо того чтобы, как это обычно бывает, оставить все лучшее от хитовой игры, вусмерть зашлифовать и добавить парочку рожденных в долгих



творческих муках новинок Monolith, наоборот, бесцеремонно выдергивает из игры всю ее основу, потрошит на мелкие детали и затем, бережно собрав их воедино, искусно создает новую свеженькую форму.

Миру – мир, войне – война!

Форма, строго говоря, не совсем свеженькая. Неспроста уже с первых минут игры удается отметить большое ее сходство с прошлогодним NOLF. Те же потрясающе "отснятые" вставки на движке, такое же гигантское количество забавных и грамотно вписанных в общую сюжетную канву скриптовых сценок, опять все так же радующий глаз своей аккуратностью и скрупулезной проработкой деталей дизайн уровней. Ну и, конечно же, сюжет. Если помните, в первом AvP сюжета как такового не было. Ну, собрали всех на одной планете, ну завязалась драка – ничего особенного. Тут же все намного серьезней, а если и есть банальности, то чисто голливудского характера.

Есть в далеком космосе такая планета – LV-1201. Естественно, именно там люди проводят опыты на различных инопланетных расах. Чем же еще заниматься на планете LV-1201? Прилетели туда однажды добрые ученые-астронавты, смотрят: притаилось в большом каньоне древнейшее гнездо старых знакомых - Чужих. А к старым знакомым разве не заглянешь? В то же время Чужие не особо горят желанием подобной встречи, особенно им не хочется, чтобы их с родной планеты эти людишки куда-то выселяли и там мучили. Но, как говорится, "если гора не идет к Магомету, то Магомет идет к горе". Одним словом, на LV-1201 появляется исследовательская база, а бедные "чужаки" снова попадают в клетки и пробирки к умнейшим ученым с плохой интуицией.
А тут еще товарищи прибыли – Хищники на охоту в свои давние охотничьи угодья пожаловали. Сначала, конечно же, обрадовались: мясо! Потом, когда пару-другую Хищников между делом по-земному оприходовали да затащили в те же клетки и пробирки, расстроились и жутко рассердились. А Чужие к этому моменту, благодаря извечному разгильдяйству обслуживающего персонала, тоже как раз с цепей посрывались. И завертелось.

Хитро скроенный сюжет игры с этого момента разделяется и течет уже тремя взаимосвязанными историями, в каждой из которых мы можем побывать главным действующим лицом

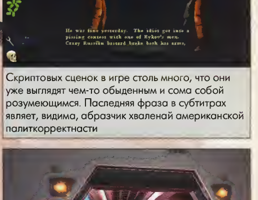
Это только затравка. На самом же деле сценаристы из Monolith, разумеется, не могли ограничиться одной такой стандартной предысторией. Хитро скроенный сюжет игры с этого момента разделяется и течет уже тремя взаимосвязанными историями, в каждой из которых мы можем побывать главным действующим лицом. Так, играя за пехотинца, вы станете одним из членов спасательной команды, прибывшей на LV-1201 с миссией по эвакуации исследовательской базы. В роли Хищника нам предстоит стать одним из тех охотников, которые так неудачно выбрали время космического сафари, и отправиться на вызволение из людского плена своих неосторожных друзей. В личине Чужого же мы, собственно, и учиним главные беспорядки в этой богадельне, именуемой планетой LV-1201. Но и это еще не все прелести здешнего сюжета. Во-первых, пути героев будут периодически пересекаться, будет постоянно открываться другой взгляд на происходящее, разъясняющий не понятные ранее детали. Во-вторых, в каждой из историй с героями приключаются различные перипетии. Например, коварный профессор Айзенберг, заведующий станцией, не особо захочет открывать свои истинные планы прилетевшей команде космодесантников, а его сообщник, "crazy Russian bastard" Рыков (Rykov), с маниакальным упорством хочет поквитаться с Хищником за былые обиды. Так что зевать не придется: сюжету AvP2 впору на большой экран.



Кость команде хищников!

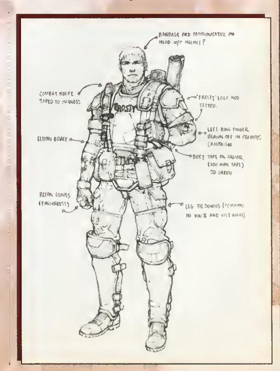
Главная заслуга Monolith не в том, что им удалось освежить и развить игру, а в том, что они при этом сохранили и даже преумножили ее лучшие качества. Речь, конечно же, об атмосфере. Игры, которые могли состязаться по атмосферности с AvP, можно сосчитать буквально по пальцам одной руки. Теперь на этой руке можно загнуть еще один палец. Атмосфера в AvP2, правда, не стала более угнетающей; страх перед иноземными хищниками не заставляет игрока встать из-за компьютера и убежать в психиатрическую лечебницу. Просто за каждого персонажа играется абсолютно по-разному.

Наиболее насыщена переживаниями, разумеется, жизнь космодесантника. Противостоять двум инопланетным расам, превосходящим тебя одна - в силе и количестве, а другая - в силе и в технической оснащенности, – это уже интересно.
А когда ты еще и вынужден, покуда твои товарищи травят анекдоты в бронированном БТРе, шнырять с фонариком по тускло освещенным коридорчикам, каждую секунду отстреливаясь от падающих под натиском грубой инопланетной силы дверей (да-с, нервишки) и вываливающихся из этих дверей, равно как и из всех других отверстий, Чужих... Хорошо хоть, боекомплект предоставлен соответствующий: есть все, начиная с ножа и пистолета и заканчивая снайперской винтовкой, ракетницей и миниганом. Ну и, понятное дело, визитная карточка десантника в мире Чужих – подлый детектор движения, улавливающий каждую открывшуюся дверь, каждую качнувшуюся люстру, каждого пролетевшего за спиной комара - все, но только не коварно притаившегося под потолком Чужого. Реальная польза от датчика в том, что по нему наводится Smartgun – идеальная пушка для выноса любого противника и в любых количествах: хоть стада бегающих по стенам Чужих, хоть прыгающего по крышам невидимого Хищника. Впрочем, любое оружие здесь выполнено на "отлично": что оригинальная Pulse Rifle из фильма, что изящ-

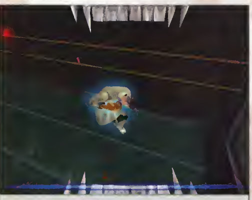


Скриптовых сценок в игре столь много, что они уже выглядят чем-то обыденным и сома собой розумеющимся. Последняя фраза в субтитрах являет, видима, образчик хваленай американской палиткорректнасти

Эх, мяса мае, мяса! И кудо же я без вас делся бы?

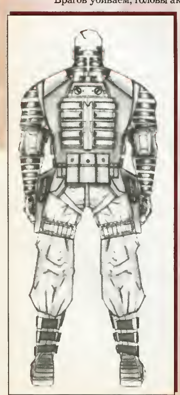



Салдат зажмурился, асазнавая, чта ничега другага ему папрасту не астается


- Мама, а маи зубы будут такими же белыми-белыми?
- Талька если ты будешь также правильна питаться, дарагай

ный шотган, что приятный глазу любого пироманьяка огнемет для быстрой дезинфекции переполненных редисками коридоров.

А вот Хищник, наоборот, больше любит открытые просторы, на которых, в общем-то, тоже небезопасно. Хотя попрыгать по деревьям так же изящно, как в фильме, здесь вряд ли удастся, общий настрой "большой охоты с громадными осложнениями" передан достаточно хорошо. Врагов убиваем, головы аккуратно в мешочек собираем. Охотничьи приспособления хорошо знакомы и нуждаются разве что в перечислении: хищнические рукавицы, копье, гарпун, невод, плазмоган на плече, "умный" диск за поясом. Ну и, естественно, суровая аптечка, к которой добавился еще и Energy Sifter – походная батарейка, целиком и полностью восстанавливающая энергию бесчисленное количество раз. Несмотря на то,



что батарейка и аптечка почти всегда готовы к применению, жизнь Хищника от этого не становится очень легкой: если уж враги прижмут, то даже в карман руку сунуть не успеешь, не то что бы в себя прилюдно ножиками тыкать. Поэтому основная стратегия Хищника, как и прежде, - тихая и быстрая аннигиляция заранее примеченной жертвы. Как всегда, в этом сильно помогает маска с многоступенчатым "зумом" и тремя дополнительными режимами зрения: инфракрасным для бесстыжего подглядывания за людьми, ультрафиолетовым для любования Чужими и специальным PredTech для передвижения в темноте и идентификации своих.

Чужому же все эти хитроумные технические навороты людей и Хищников ни к чему – несколько рядов колючих зубов и сильные когтистые лапы всегда при себе. Хотя нет, вру, для начала надо еще до такой роскоши дорасти. Начиная с малюсенького беззащитного facehugger'а, игроку предстоит, замучив свою первую жертву, превратиться во все еще маленького, но уже зубастенького chestbuster'а и только потом уже стать полноценным, сеющим кровь и ужас, дроном. Наверное, если игра за десантника более триллер, то история про Чужого – чистый мясной экшен. Спринтерские забеги по потолкам, молниеносные прыжки из темных углов на ничего не подозревающего пехотинца или методичное откусывание голов зажавшимся по углам перепуганным ученым способны развеселить любого нормального человека даже после двенадцатичасового рабочего дня. А как вам перспектива штурма вражеских укреплений в родном улье плечом к плечу с боевыми товарищами? И после каждого боя – знатная трапеза. Наконец-то Чужой научился как следует напрыгивать на противников, которые после удачного проведения сего бесхитростного приема имеют все шансы разбежаться в стороны различными частями тел.

Хотя попрыгать по деревьям так же изящно, как в фильме, здесь вряд ли удастся, общий настрой "большой охоты с громадными осложнениями" передан достаточно хорошо. Врагов убиваем, головы аккуратно в мешочек собираем

Мой компьютер всех вас съест

Столь не популярный в среде разработчиков LithTech, попав в нужные руки, способен обернуться великой силой. Образцово-показательная анимация (не зря все ролики в игре выполнены на движке – не каждое видео выдержит такой конкуренции!), четкие текстуры и прекрасные спецэффекты в сочетании с умелой работой дизайнеров действительно способны подчас показать все прелести "большого экрана" в окошке компьютерного монитора. Да, полигонов в некоторых местах маловато, кое-где выплывают неприятные глюки, а слабые компьютеры так и горят желанием показать нам интерактивное слайд-шоу, но в целом оценка по графике более чем хорошая.

Что же касается звука, то в такой игре он уже по определению не может быть плохим. Везде, где только возможно, использовались оригинальные саундтреки из фильмов, оттуда взята же и часть звуков. В других случаях звук был тщательнейшим образом подобран звукорежиссерами из Monolith. И там, и там качество выше всяких похвал: если у вас четырехколоночная стереосистема и звуковая карта с поддержкой EAX, есть все шансы получить в некоторых местах остановку сердца.

Тренировать последнее рекомендуется в мультиплеере. В отличие от сингла, здесь даже есть выбор классов Хищников и Чужих. Для людей можно выбрать и сторону (десантники или "плохиши"), и специализацию. К сожалению, сам мультиплеер оказался весьма стандартен: в основном разные дефматчи и вариации на темы "один против всех", "один выполняет, другой мешает" и тому подобное. Весьма стандартно, да еще и сетевой код оставляет желать лучшего. Скирмиш, кстати, также приказал долго жить.

Вы, наверное, заметили, что о недостатках я в этом обзоре говорил крайне мало. Это совсем не значит, что их нет, их даже не меньше, чем в других подобных играх. Но уж больно к месту пришлись ее достоинства: когда после многих часов игры, пройдя ее за каждого из персонажей, с чувством выполненного долга выключаешь компьютер, почему-то помнишь только об отмеченных плюсах. Конечно, как всегда где-то не вытравили баги, где-то снова нагло обвесили и недосыпали полигонов, где-то поленились сделать две развилки вместо одной, заставив тем самым игрока почувствовать себя белой мышью в бутафорском лабиринте, куда уж без этого? Опять же, очень некрасивым образом кончается игра, что за десантника, что за Хищника – такое впечатление, что кто-то вбежал месяц назад в офис Monolith и закричал "Руби!" Это все очень приятно язвительно расписывать, вычитать из рейтингов, обсуждать в интернетовских форумах. Но когда играешь, всего этого нет. AvP2 постоянно держит в напряжении, дает выход самым разнообразным эмоциям и старательно развивает ваш спинной мозг – настоящий экшен и пример превосходно сделанного сиквела. Так держать, Monolith!

Горасул













Это РПГ эпических пропорций.

История, повествующая о жизни Росзондаса (Roszondas), который был с рождения воспитан и выращен драконом. По мере того, как он рос, он приобретал магическую силу и характер своего приемного отца.

Но мир, в котором живет Росзондаса в опасности, из-за начавшейся войны с демоном из другого измерения. Игра начинается с неудачной попытки Росзондаса спасти свой мир...

Теперь его жизнь и судьба его мира в ваших руках...

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г

г. Курск
ул. Ленина д.2
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.15 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая д.10
корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б» клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А» торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20







Поверка личного состава

В августовском номере, львиная доля которого была отдана на откуп играм жанра Combat Simulation, многоуважаемый Дж. О. Бондер в своем редакторском слове заявил, что специального комбатсимовского раздела в "Нави" не будет. Зато никто не накладывал вето на комбатсимовскую страничку: что не запрещено, то разрешено, уважаемые!

Со своей стороны я постараюсь радовать вас (кого я огорчаю, уже давно перевернули эту страницу) свежими новостями из мира Combat Simulation и милитаристических FPS. Помимо этого, я буду пытаться находить место для обсуждения самых актуальных вопросов жанра. Так что пишите, звоните, телеграфируйте; всегда буду рад узнать ваши идеи и предложения. А теперь переходим к событиям, произошедшим с октября по середину ноября нынешнего года.

Игры про спецназ и для спецназа



Комбатсимуляторы уже давно перестали быть обычным ответвлением от жанра-отца FPS и матушки Strategy. Так в США Департамент защиты (Department of Defence) для тренировки своих бойцов с осени вместо аркадной Delta Force стал использовать слегка модернизированный Rainbow Six: Rogue Spear. Высокие чины утверждают, что данная игра симулирует антитеррористические операции чуть ли не на сто процентов. Когда вы читаете эту статью, в США проходит конференция Warfighting Readiness Through Innovative Training Technology, где на повестке среди разных проблем стоит и вопрос о дальнейшем развитии современных компьютерных технологий на пользу американской военной машине.

Впрочем, большие боссы уже заранее определились в своем решении. После атаки террористов 11 сентября 2001 года правительство выделило огромные, не запланированные бюджетом, средства на военные расходы. Отдельной статьей проходят затраты на Institute for Creative Technologies, задача которого - создание самого правдоподобного симулятора проведения спецопераций в тесных городских условиях. К работе привлечены специалисты из Pandemic Studios (Battlezone 2) и Sony Pictures. Проект назвали загадочным именем C-Force (Counter Force?). Предполагается, что облегченная версия данной игры (игры ли?) появится в 2003 году на PC и приставках нового поколения.

Выпуск и набор осени 2001



Этой осенью демобилизовались, то бишь появились на прилавках магазинов, следующие игры: Rogue Spear: Black Thorn, Tom Clancy's Ghost Recon (оба проекта от Red Storm Entertainment), Deadly Dozen и, скорее всего, Hidden & Dangerous 2 (люди из штаба утверждают, что приказ о демобилизации этой игры уже давно лежит на столе главнокомандующего, но поставить свою подпись ему мешает некая Mafia). Зато ряды пополнились за счет новобранцев.

Первый – это недавно анонсированный Project IGI 2 от компании Innerloop. Кстати, разработчики решили расстаться со своим предыдущим издателем Eidos Interactive и перешли под покровительство британской Codemasters. Как и в первой части, нам предстоит играть за секретного агента правительственной организации "IGI" Дэвида Джонса. Обещается вместо одной старой российской кампании три совершенно новых сюжетных линии. Разумеется, в Project IGI 2 Дэвиду еще ни один раз придется побывать в нашей стране. Помимо реалистичного оружия, уникальной системы повреждений, улучшенной графики и звука, специально для нас припасено несколько режимов сетевой игры. Выход запланирован на второй квартал 2002 года.

Второй новобранец – это разрабатываемый компанией Outsider Development Call Sign: Charlie. Проект посвящен проведению скрытных наземных операций спецподразделением "Зеленые береты" во время вьетнамской войны (1964-1975). В игре будет сделана ставка на узкую специализацию бойцов отряда а-ля Commandos. Так что гибель лишь одного подопечного приведет к провалу всего задания. Движок Call Sign: Charlie затачивается исключительно под GeForce 3. Что касается реализма, то разработчики обещают заткнуть за пояс знаменитую серию Rainbow Six. Ориентировочная дата выхода – 2003 год.

По данным разведки

Напоследок самые интересные новости из мира комбатсимов. В результате печальных событий 11 сентября представители 2015 Inc. заявили, что они намерены значительно снизить уровень насилия в разрабатываемом Medal of Honor: Allied Assault. Теперь ужасы войны в виде оторванных конечностей, рек крови, стонов и криков о помощи тяжелораненых чуть ли не полностью исчезнут из игры. Неужели коллекция несбывшихся надежд пополнится еще одним экземпляром?

Не будем заканчивать статью на печальной ноте. По сообщениям отдела новостей сайта Wargamer, сразу же после релиза Comanche 4 парни из NovaLogic приступят к разработке Delta Force 4.

С наступающими вас праздниками, друзья!

Владимир Чаплыгин
cartridge-case@yandex.ru





О клонах и Настоящих Стратегах

Ну вот, наконец, могу я выполнить свое давнее обещание и поговорить о клонах. Только сразу предупреждаю, что рассказ мой обращен исключительно к Настоящим Стратегам. Кого же можно считать Настоящим Стратегом? Того, кто: а) фанатеет от "Цивилизации", б) балдеет от X-COM, в) любит Dune 2. Что? StarCtaft? Вообще-то сам я его не очень люблю, но, будучи демократом до мозга костей, позволяю Настоящим Стратегам его любить. При условии, конечно, что они беспрекословно выполняют пункты а, б и в.

Теперь, когда мы отсекли всех случайных попутчиков, можно и о клонах побеседовать. Впрочем, сперва стоит уточнить, что Настоящие Стратеги считают клонами. Ясное дело, это более-менее точное повторение: а) "Цивилизации", б) X-COM, в) Dune 2.

Собственно говоря, теперь и рассуждать-то становится особо не о чем. Ведь настоящим клоном "Цивилизации" была "Альфа Центавра", первого X-COM – второй и отчасти третий X-COM, Dune 2 - C&C и его продолжения. Убеждать же Настоящих Стратегов в том, что все эти игры были хорошими, нет нужды (а если кто в этом сомневается, он только маскируется под Настоящего Стратега). Однако места у меня тут еще много осталось, да и кое-кто из ненастоящих стратегов, возможно, читает мое Слово, так что кое-что растолкую.

Берем такую ситуацию: установили вы новую игру, шибко она понравилась, прошли ее вдоль и поперек, изучили до тонкостей, и она вам в конце концов приелась. Обычно к этому моменту добрые разработчики приготовили для вас набор дополнительных миссий или адд-он. Это, конечно, хорошо. Какое-то время будете его гонять, но уже со значительно меньшим интересом. Все ведь вам тут известно, пара-тройка новых юнитов или построек ничего кардинально не меняют, да и дело происходит в том же окружении, что и в основной игре.

Теперь, предположим, появляется игра, в которой все вроде бы так же, как и раньше, но в то же время совершенно по-другому. Скажем, раньше вы действовали на суше, а теперь под водой, прежде вашими противниками были инопланетяне, а теперь морские чудища. Настоящие Стратеги уже поняли, что я намекаю на первый и второй X-COM. Ну да, вторая игра по своей сути ни чем не отличалась от первой, но была встречена "на ура" именно потому, что чисто внешне выглядела иначе. Вот это и есть правильное клонирование.

А возьмем историю с "Альфой Центавра". Там ведь тоже отличия были главным образом внешние. Если как следует подумать, большинству построек, технологий и чудес света из "Альфы Центавра" можно найти соответствия в "Цивилизации". Но опять-таки внешне все выглядело иначе, и играть в "Альфу Центавра" было интереснее, чем в тысячный раз проходить "Цивилизацию". В то же время Call to Power Настоящим Стратегам как раз и не приглянулась потому, что уж больно не похожа она была на игру, название которой нагло вставила в свой заголовок.



Теперь припомним клоновый бум девяносто восьмого года. Почти каждую неделю появлялась новая RTS, причем все они были клонами C&C. Помнится, пираты рекламировали StarCraft как "C&C в космосе с дополнительной расой". И я думаю, быструю популярность он набрал как раз из-за своей похожести на C&C (впрочем, это предмет другого разговора, поскольку как раз Старый Крафт клоном не является).

Кто еще помнит те далекие времена, наверняка помнит и то, что во все эти игры (от большинства которых и названий не осталось) играли тогда с удовольствием. Ругали, конечно, их, но и играли в них.

А что было потом? Разработчики затеяли всякие эксперименты с трехмерностью, графика становилась все красивее и красивее, стратегии стали требовать ускорители, а клоны куда-то исчезли. То, что не стало клонов старых игр, понятно, но ведь и ни одна из новых клонов не породила. И стало Настоящим Стратегам скучно. Берешь новую игру, въезжать в нее приходится долго и мучительно, а в результате удовольствия никакого. И редкие прорывы вроде второй Battlezone как-то не особо скрашивали ситуацию. Так что еще раз повторю, даешь больше клонов хороших и разных!



Ну и напоследок скажу, про деление на Настоящих и ненастоящих стратегов по принципу любви и нелюбви к отдельным играм я пошутил. На самом деле Настоящий Стратег только тот, кому больше всего в Навигаторе нравится раздел Стратегий. Вот тут уже никаких шуток.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Stronghold

Дом, который построил лорд

Михаил Рахаев

Замок Мот стоял недалеко от лесной дороги. Это было красное каменное прямоугольное здание, по углам которого возвышались круглые башни с бойницами и зубцами. Внутри замка находился узкий двор. Через ров, имевший футов двенадцать в ширину, был перекинут подъемный мост. Вода втекала в ров по канаве, соединявшей его с лесным прудом; канава на всем своем протяжении находилась под защитой двух южных башен. Обороняться в таком замке было удобно.

Роберт Луис Стивенсон. Черная стрела

Издатель	"1С" / GODGames http://games.1c.ru/str.htm, http://www.godgames.com
Разработчик	Firefly Studios http://www.fireflyworlds.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb
Рекомендуется	Pentium III 550, 128 Mb
Сайт игры	http://stronghold.godgames.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game479.html
Смотри на диске	Скриншоты, обои, патч

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Все было бы очень весело, если бы не было так грустно... Заставка: три бравых рыцаря в железных доспехах бодрой трусцой бегут на штурм замка. Тут их – надо же! – замечает часовой. И, гад, успевает закрыть ворота. Пока рыцари в смущении топчутся под крепостными стенами, на них сверху горящую смолу – р-раз! Веселье через край... И вся игра такая: вроде и задумки классные, и реализация интересная, но разные несуразности постоянно портят всю картину.

Непаханое поле

Средневековые замки – не самые приятные жилища. Антисанитария, жутчайшие сквозняки и смертная скука длинными зимними вечерами – таков минимальный комплект удовольствий владетельного сеньора. Но зато как военные сооружения – это было нечто! И первые деревянные крепости, которые в Европе стали расти, как грибы, в X – XI веках, и мощные каменные цитадели более позднего времени – все эти сооружения, прежде всего, строились для защиты их владельца от нападений. И, по сути, хороший, грамотно спланированный замок действительно мог сделать феодала неуязвимым. Вплоть до XV века, когда стали отливать большие осадные пушки, понятие "неприступная крепость" действительно существовало в природе.

Целиком посвятить игру средневековым замкам – эта идея, не побоюсь этого слова, гениальна. Тема – сплошное непаханое поле! Уйма возможностей и по строительству, и по боевым действиям. Башни и стены, бойницы и крепостные валы, штурмы и осады, подкопы и подкуп – шикарная основа для стратегической игры! Шикарная и в то же время чертовски сложная – не случайно же до сих пор замки в стратегиях находятся на положении пасынков. Вроде и есть они – куда ж в средневековье или фэнтези-мирах без них, – но мало у кого хватало смелости выводить их в играх хоть сколько-нибудь подробно и правдоподобно. И вот, наконец-то, авторы Stronghold'а взялись распахивать эту целину. Вот за это спасибо! И вдвойне спасибо за попытку не просто смоделировать штурмы замков (были когда-то несколько стратегий такого плана), но и совместить их со строительно-управленческим элементом. Могла бы получиться просто убойная игра.

Хороший, грамотно спланированный замок действительно мог сделать феодала неуязвимым. вплоть до XV века, когда стали отливать большие осадные пушки, понятие "неприступная крепость" действительно существовало в природе

Церковь, яблоневый сад, прудик, арбалетчик на страже ворот – пастораль!

Рыцари и купцы

Что получилось, то получилось. Экономическая часть игры показывает жизнь средневекового феодала с тем же успехом, с каким это делали упомянутые в подзаголовке "Рыцари и Купцы" (Knights & Merchants) или, скажем, Settlers. Тот же подход, та же модель, хотя и с несколькими принципиально новыми элементами.

Экономика Stronghold'а, если не брать в расчет возведение замков, представляет собой облегченный вариант тех же Settlers. Точно так же строим разные здания (только в Stronghold'е они возникают мгновенно), точно так же добываем ресурсы (дерево, камень, железная руда и деготь, используемый для устройства ловушек на подступах к замку); точно так же составляем разные производственные цепочки (в том числе и нестареющая классика: пшеничное поле – мельница – пекарня). Четыре продукта питания: мясо (исключительно охота), яблоки, сыр и хлеб. Привычные склады (обычный, продовольственный и оружейный). Человечки, перетаскивающие туда-сюда разные грузы (только для перевозки камня от каменоломен к складу используются быки).

В общем, все как всегда, но есть несколько существенных добавок к игрово-

Львиную долю игрового времени игрок будет не феодалом и хозяином замка, а прорабом и хозяином незаконченной стройки (без единого строителя, но с охраной)

му процессу. Одна из главных – подробная градация взаимоотношений лорда и подданных и сразу несколько независимых путей завоевания любви своего народа. Народная любовь, грубо говоря, характеризует то, насколько безропотно снесут ваши подданные очередное повышение налогов. И смягчить столь неприятные для каждого человека поборы можно усилением рациона питания (положительно сказывается и разнообразие продуктов), строительством церквей, строительством таверн (цепочка: выращивание хмеля – пивоварня – таверна), а также возведением специальных "хороших вещей". "Хорошие вещи" – это, например, детская карусель, живописный пруд, придорожный молельный крест, клумба с цветами... Все эти радующие глаз безделушки способствуют смягчению нравов и популярности феодала. Что самое интересное – есть в игре и "плохие вещи". Это виселицы, эшафоты, позорные столбы и прочие членовредительские штучки. Они, естественно, популярности феодалу не добавляют, но их присутствие заставляет людей работать шустрее. У мягкого сеньора подданные частенько вольнят, слушают сказки у костра, шатаются пьяные возле таверны. Но стоит их только припугнуть – враз начнут план перевыполнять!

Башни и стены

Виселицы виселицами, а главное в игре – крепости. Добыча дерева и камня, накопление запасов продовольствия и прочее – все это только прелюдия к их строительству. Возведение собственного замка и последующая его оборона – вот наша главная цель!

К чести разработчиков надо сказать, что крепостное строительство в игре проработано с должной тщательностью. Правда, сильно смущает то, что возводятся башни и стены в мгновение ока. И в то же время крепость целиком из-за постоянной ограниченности в ресурсах строится долго-долго, частями. Львиную долю игрового времени игрок будет не феодалом и хозяином замка, а прорабом и хозяином незаконченной стройки (без единого строителя, но с охраной).

Основа крепостей в Stronghold – башни и соединяющие их стены. Это если есть камень. Доступны и деревянные оборонительные сооружения в виде частокола с площадками для стрелков. Каменных башен несколько, различаются они мощью и размером. На маленьких башенках помещаются только люди, на больших можно поставить баллисту или метательную машину, известную в нашей литературе под французским названием "требюше".



Уютный жилой квартал – не правда ли?

Стены в игре соединяют башни и как бы состоят из трех элементов: первый ряд кладки с зубцами и бойницами, второй ряд (ряды) с площадками для бойцов и лестницы для подъема/спуска обороняющихся. Помимо стен и башен, есть еще ворота разной величины, к которым можно потом добавить подъемные мосты.

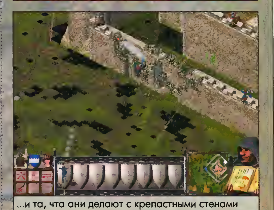
Следующий шаг при возведении укреплений – крепостной ров, который согласно нашим указаниям роют инженеры. В этом случае не мгновенно - их работу мы сможем самолично наблюдать. Есть также и разные другие полезные мелочи: смертоносные ловушки на подступах к замку, котлы с кипящей смолой, клетки со злыми собаками, специальные жаровни, позволяющие лучникам пускать зажженные стрелы, колодцы для пожаротушения и так далее.

Мечи и булавы

Армию лорд набирает себе сам, если, конечно, это не отдельная боевая миссия, где расстановка сил заранее предопределена. Воином может стать любой еще не занятый работой крестьянин, для которого на складе найдется соответствующее оружие и доспехи. Понятие "обучение" отсутствует: любой крестьянин по мановению волшебной мышки в секунду может превратиться и в меткого стрелка, и в закованного в железные доспехи рыцаря. Вот так вот. Правда, некоторое разнообразие вносит процесс изготовления оружия. Имеется несколько видов мастерских, причем у некоторых есть два альтернативных режима работы. Скажем, мастеру по стрелковому оружию можно заказывать луки или арбалеты. Лучники не имеют доспехов, их быстрее создавать, но и гибнут они быстрее. Соответственно, для создания арбалетчика необходимо наличие на складе еще и комплекта кожаных доспехов, но зато эти стрелки уже будут менее уязвимы.

К легковооруженным воинам здесь относятся лучники, копейщики и встречающиеся в некоторых миссиях монахи-воины. Кожаными доспехами пользуются арбалетчики и воины с булавами, чье несомненное достоинство – умение залезать по лестницам на стены. Железные доспехи у алебардистов (лучшие солдаты для защиты), мечников и конных рыцарей, для создания которых понадобится построить конюшню. Есть еще и три особых специальности: инженеры, "люди с лестницами" и мастера по подкопам. Особенно интересен спектр обязанностей инженера: эти ничем не защищенные и ничем не вооруженные люди чуть ли не самые опасные солдаты на поле боя. Именно они выливают на головы нападающих раскаленную смолу, именно они обслуживают разные метательные орудия, именно они могут соорудить осадный таран или большой щит прикрытия. Помимо всего этого, в мирное время инженеры (а почему-то

Катапульты...


...и то, что они делают с крепостными стенами



Гори, гори ясно, чтобы не погасло



не подкопщики-тунеллеры) копают крепостные рвы. Мастера на все руки, словом.

Лестницы и тараны

Что касается боевой части, то тут игра тоже имеет массу интересных деталей. Но! Все портится одним умопомрачительно нелепым фактом: в Stronghold'е любая башня может быть запросто уничтожена одним, скажем, копейщиком. Постоит он тихонечко под стенами, потюкает своим копьем камень... Вуаля! Башня разрушена – все довольны. Отсюда вытекает полное непонимание того, зачем нужны все эти тараны, лестницы и подкопы. Зачем, если все так просто?! То есть, конечно, не просто – обороняющиеся щедро наградят "тюкающих стену" огнем, камнями и стрелами. Но все равно – нелепо же! Толстеньким сеттлерам можно было простить такие глупости – там бои более чем условны. Здесь же, при наличии стольких как бы реалистичных элементов... В общем, рассказывать о боях совсем не хочется. Обидно. Все могло бы быть совсем по-другому – от этого еще обиднее. Скажем, видно, как по стенам резво бегают наши солдаты и отталкивают приставленные лестницы – класс! И в то же время видно, что компьютер пустил солдат с лестницами совершенно без прикрытия и – главное – без тех, кто мог бы на эти лестницы забраться – ужас! Искусственный интеллект просто жуткий, а враги – сплошь истовые самоубийцы. Оно, конечно, понятно: любой идущий на приступ замка уже наполовину самоубийца. Но почему, к примеру, не отступает горстка недобитых солдат, не имеющих ни малейшего шанса даже добежать до крепостной стены? И почему нападающие слепо ломятся вперед, даже если перед ними море огня? Ведь можно же спокойно обойти сработавшую огненную ловушку, а они все равно в пасть дракону прыгают!

Любая башня может быть запросто уничтожена одним, скажем, копейщиком, постоит он тихонечко под стенами, потюкает своим копьем камень... Вуаля! Башня разрушена – все довольны

Вред свободного строительства

Ладно, Бог с ними, со странноватыми боями – это можно простить. Хотя бы за смелость авторов и за то, что дикий угар крепостных штурмов все-таки, несмотря ни на что, передан. На самом деле игра наверняка получила бы более высокие оценки, если б не еще одна ее нелепость. Загвоздка кроется в режиме Free Building. Понимаете ли, сюжет, все эти разборки с кланами Волка, Вепря, Крысы и Змеи, обязательные миссии, когда игроку в час по чайной ложке выдают новые здания – все это, наверное, прекрасно. Но автор по наивности и по старой привычке начал именно с Free Building. Это ж здорово! Основать новый поселок, развиться без каких-либо ограничений, построить замок, набрать армию и... и... и – ничего. Освободите вагоны, поезд дальше не идет – боев вне заранее приготовленных миссий не предусмотрено. Причем в "экономических" миссиях сама необходимость армии и замка сомнительна, а в большинстве боевых миссий экономика либо отсутствует, либо сведена к минимуму. Вывод: не повторяйте наших ошибок и наслаждайтесь стандартной кампанией. Кампания действительно неплохо придумана, а вот для свободного полета игра не доросла.

Stronghold – это...

Подытоживая, можно сказать вот что: Stronghold – это не слишком удачная смесь приятной, но стандартной "сеттлероподобной" экономической модели (эдакий SimCastle) и любопытной, но обремененной множеством недоработок боевой системой. Потенциальный хит, оказавшийся в плену RTS-стереотипов; смелый проект, не до конца справившийся со сложнейшей замковой темой; игра, которая запомнится своими виселицами, хотя вполне могла бы запомниться революционным прорывом в отображении осад и штурмов.

Не удивляйтесь: эти здония имеют нормальную крышу и нормальные стены – просто праграмма так показывает нам, что у них там внутри



Многоклеточная экономика



Михаил Рахаев

На вопрос: "Сколько составляет квадратный корень из двух?" – физик, не задумываясь, ответит: "Это величина порядка единицы". Инженер произведет расчеты и скажет: "Около 1,41". Экономист спросит: "А сколько вам надо?"

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.net/
Разрабатчик	Deep Red Gomes http://www.deepred.ca.uk/
Жанр	Экономическая стратегия
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 266, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.monopolytycoon.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1825.html
Смотри на диске	скриншоты, обои

Игровой интерес	7/10
Графика	7/10
Звук и музыка	7/10
Оригинальность	6/10
Ценность для жанра	6/10

Рейтинг 6.7

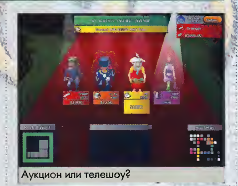
Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Это что? Очередное компьютерное воплощение настольной "Монопольки"? Примерно такой вопрос зададут дотошные геймеры, прочитав название данной игры. Отвечаем как истинные экономисты: а чего вам хочется? Если желаете – можете воспринимать Monopoly Tycoon как усовершенствованную "Монополию", если не желаете – можете просто насладиться в меру приятной реалтаймовой экономической стратегией. Иными словами: игра стилизована под "Монополию", но на самом деле общие черты только в целях (побольше денюжков!) и во внешнем виде города, который в лучших традициях популярной настолки разбит на квадратные клетки-секторы.

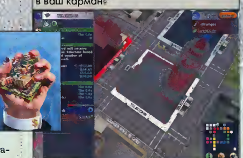
Слово "монополия", как известно, греческого происхождения. "Полео" – это "продаю". "Моно + полео" – "продаю только я". Мораль и выводы соответствующие: если какой-то товар только у тебя – можно смело втирать очки покупателю и безбожно завышать цены. Конкуренции-то нет. В экономических стратегиях обретение монополии либо просто увеличивает доход, скажем, в два раза, либо дает какие-либо другие бонусы. Наш случай не исключение: если игрок в Monopoly Tycoon берет контроль над всеми клетками одного цвета (типичный пример настольного прошлого), то он, помимо разных приятных ценовых поблажек, получает еще и возможность строить отели для туристов. А туристы, как вы прекрасно понимаете, щедрее коренных жителей тратят столь милые сердцу любого монополиста и любого магната дензнаки. Впрочем, туристы – это уже изыски, сначала следует немного рассказать о том, как вообще живет наш многоклеточный город.

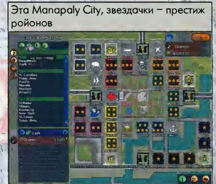
Город в клеточку

А живет город милой респектабельной жизнью. Часть клеток уже занята городской инфраструктурой (железные дороги, аэропорт, полиция, порт, электростанция, школа, зоопарк и так далее), часть отдана на растерзание нам, магнатам-монополистам. Клеточки можно застраивать жилыми домами и разными специализированными магазинами – в этом, собственно, и состоит наша основная задача. Грамотно разместил магазины – получай законную прибыль. Строим, например, книжный магазин. Если народ в округе читающий и если нет конкурентов – дело идет на лад. Точно так же с другими товарами, список которых достаточно велик – от хлеба до всяких ювелирных излишеств. Потребности и платежеспособность определяются престижем района и возрастным составом жителей (четыре категории: дети, тинэйджеры, взрослые и пенсионеры; как отдельная вневозрастная почетная категория – туристы).


Аукцион или телешоу?

Процесс строительства достаточно интересен: помимо всего прочего, мы задаем и размер здания, и его этажность, и качество постройки. Кроме того, различаются здания "дневные" и "ночные". То есть, скажем, булочная работает (приносит нам доход!) днем, а театр-кабаре – ночью. Такое "разделение труда", несомненно, вносит разнообразие в игру.


Телефанный узел – разве не приятна, кагда все плата за разговоры потечет в ваш карман?


Эта Manapaly City, звездачки – престиж ройонов

Друзья в полосочку

Monopoly Tycoon, как и большинство экономических стратегий, имеет как бы два игровых пласта: первый – это борьба с собственным недопониманием сути предложенной экономической модели; второй – борьба с конкурентами. И неизвестно еще, что сложнее. После того, как во всем разобрался и научился выкачивать деньги из несчастного города, можно уже осваивать разные дополнительные возможности, коих в игре не так и много. В основном это конкурентная борьба за земельные участки (различные формы аренды и владения), в том числе за компании городской инфраструктуры: владение, к примеру, водопроводной сетью города позволит собирать дополнительные деньги со всех рыбных магазинов, кафе и ресторанов. В качестве дополнительного развлечения – возможность участия в аукционах при продаже недвижимости.

> Monopoly Tycoon, как и большинство экономических стратегий, имеет как бы два игровых пласта: первый – это борьба с собственным недопониманием сути предложенной экономической модели; второй – борьба с конкурентами, и неизвестно еще, что сложнее

Выводы с узорчиком

Итог вполне нейтральный: перед нами симпатичная и качественная экономическая стратегия. Сделанная с умом, не лишенная обаяния, но вряд ли претендующая на какие-то призы и награды. Сложность и глубина – умеренные. Оригинальность – ниже среднего. Графика и звук – без особых нареканий. Общий рейтинг, хм, снова ответим как экономисты-монополисты-магнаты-капиталисты – а сколько вам надо?

Moon Tycoon

Михаил Рахаев

Градостроительство на естественном спутнике Земли

Издатель	Legacy Interactive http://www.legacyinteractive.com
Розроботчик	Anorchy Enterprises & Unique Entertoinment http://www.onorchyenterprises.com
Жанр	Экономическая RTS
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.moontycoon.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2102.html
Смотри но диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 6.8

Время освоения: от 0,5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Скажи ему, что до Луны 356 412 километров 75 метров и что она движется вокруг Земли со скоростью 1,02 км/с, – он поверит. Но скажи ему, что эта скамейка только что выкрашена, – он непременно потрогает пальцем.
почти Дж. Б. Шоу

Куда только не забрасывала нелегкая судьба нашего брата тайкуна. В смысле – нашего брата магната. На железной дороге и на нефтяной вышке, в зоопарке и в парке развлечений, обозревая виды расчерченных на клеточки городов и паря с ядерным чемоданчиком над всей планетой, – везде недремлющим оком надо следить за порядком, руководить, распоряжаться не жалея сил, клавиатуры и командного голоса. Теперь вот Луна... Прямо скажем, негостеприимное место. Воды нет, кислорода нет, гравитация низкая, питание синтетическое, излучения – неизменно вредоносные. Но зато люди хорошие, душевные. В общем, товарищи магнаты, отправляйте-ка своих секретарей-референтов проверять свежевыкрашенные скамейки в ближайшем парке, а сами садитесь за Moon Tycoon. Типичная градостроительная стратегия. Не SimCity, конечно, но тоже интересно.

Лунный город – это просто!

Одна из характерных черт игры – ее линейность, предопределенность почти каждого совершаемого игроком действия. Система строительства более походит на какую-нибудь классическую RTS с "развитием базы". Только юнитов здесь нет, а в остальном – те же фиксированные логические цепочки, начиная от командного центра, первых обитаемых модулей и взлетно-посадочной площадки и кончая навороченными исследовательскими лабораториями и центрами развлечений для туристов. На начальных этапах игры вообще нет альтернативных путей развития, поэтому единственное по-настоящему стратегическое



Наши молчаливые советники

развлечение – прокладка коммуникационных соединений между зданиями с оглядкой на будущее расширение лунного городка и с использованием изменяющих ландшафт команд.

Потом становится чуть интереснее. Хотя бы потому, что нужно постоянно заботиться об обеспечении всех зданий рабочей силой, электроэнергией, кислородом и водой, то есть налицо четыре базовых ресурса, и для каждого – хотя и незатейливые, но все же требующие некоторого напряжения мысли логические связки. Не хватает энергии – строим электростанцию. Если есть деньги и позволяет уровень развития, то можно построить мощные электростанции будущего (вплоть до использования инопланетных технологических секретов). При отсутствии сверхтехнологий ограничиваемся либо дешевыми, но маломощными панелями для сбора солнечной энергии, либо атомными станциями, на обеспечение безопасной работы которых понадобятся постоянные отчисления из бюджета. Примерно такой же порядок для трех других ресурсов; от игрока тут, по большому счету, требуется лишь аккуратное слежение за тем, чтобы всегда был некоторый запас. Кстати, рабочая сила возникает из ниоткуда: при постройке нового жилого модуля (подсоединенного к общей коммуникационной системе и снабженного всеми необходимым) автоматически появляется нужное количество колонистов.



Однако! Это ж в какую светлую голову пришла идея создать на Луне огроменный бассейн, воссоздающий мир тропического моря. С водорослями, кораллами и живой рыбой!

А для туристов – курортно-развлекательная работа на шахтах

Определенная свобода выбора появляется только тогда, когда приходится решать вопрос с зарабатыванием денег. Тут есть несколько путей.

Простой, рабоче-крестьянский путь – строительство шахт и последующая продажа ценного сырья за рубежи своей лунной родины. Эффективно и с размахом. Только сначала придется раскидать по поверхности зонды, чтобы нащупать залежи. А затем построить шахту и склад, снабженные, естественно, рабочей силой, электроэнергией, кислородом и водой. Вуаля! Правда, месторождения довольно быстро иссякают, так что особо не разгуляешься.



Нарисованные на окнах фигурки людей и парящие кругами скафандры – вот они какие, жители Луны!



Программа мило предлагает нам самим выбрать для своей колонии какую-нибудь мегапакость

Второй, интеллектуально-индустриальный путь – строительство фабрик по производству электроники или медицинских препаратов. Тут быстрых денег не заработать, но зато греет душу стабильность. А, главное, доходы постепенно будут расти вместе с наращиванием научно-исследовательского потенциала колонии. Дело в том, что в игре все научные сооружения вырабатывают так называемые research points. Никакого дерева технологий нет, просто данные очки можно распределить между электронной и медицинской промышленностью, и это дает прибавку к доходам. Получается так: изначально шахты в несколько раз прибыльнее заводов, но потом, когда колония обрастает лабораториями, НИИ и университетами, нужда в них отпадает.

И, наконец, третий путь развития – курортно-туристический. К курортам Луну вряд ли можно причислить, но зато туристической экзотики – море разливанное! Скажем, поиграть на Луне в гольф – разве не мечтает об этом каждый мультимиллионер?! И ведь прилетит и поиграет, и деньги немалые за это заплатит – можете не сомневаться. Надо только следить за общим уровнем привлекательности своей колонии. Выше этот уровень – больше туристов. Опять же, шахты: они конечно хороши, но уж больно вид из окна миллионерам портят. Придется сносить, если охота от туризма нормальные доходы получать. Вообще каждое здание в игре оказывает определенное влияние на общеколониальный уровень привлекательности, а также на уровень науки и стабильность общества. Последний показатель характеризует общее благополучие жителей. Высокий его уровень, помимо законной гордости за свое благополучное правление, дает еще и некоторое количество субсидий от вышестоящей организации (Космического Агентства, под эгидой которого и строится наш лунный городок).



Сеточка рельефа: портит пейзаж, но зато с ней гораздо удобнее планировать постройки!

Тяготы и заботы – как же без них

Уже описанный вкратце процесс развития колонии был бы слишком легок и неинтересен, если бы не всякие разные напасти и гадости, какие с неспешной регулярностью обрушиваются на несчастных лунных колонистов.

Жутчайшие падения метеоритов, вспышки на солнце (солнечные батареи только так вылетают!), лунотрясения, взрывы на макаронной фабрике, атаки пиратов и многое-многое другое. Страх, ужас, кошмар! Но это все цветочки по сравнению с главной угрозой прогрессивного луностроителя! Напасть номер один – самопроизвольное разрушение зданий. И в этом, на мой взгляд, одна из главных недоработок игры.

Всякое здание, всякий модуль имеет срок службы. И вполне очевидно то, что, когда срок службы истекает, – резко возрастает риск обвалов, крушений и прочих пакостей. Что же, идея хорошая, правильная и уже обкатанная в некоторых играх. Но ее исполнение в Moon Tycoon вызывает только недоумение. Минимализм и безалаберность. Хорошенькое дело! Вам понравится, когда постройки в "старой" части вашего лунного города вдруг в один прекрасный момент начнут рассыпаться в прах одна за другой? Если ввести в действие ряд специальных служб безопасности и увеличить отчисления на инженерную и пожарную безопасность, то можно чуточку оттянуть столь желанное событие. Но предотвратить – никак нельзя. Нет ни капитальных ремонтов, ни какой-либо удобной системы перестройки устаревающих модулей. Все кощунственно просто: как вышел срок – ба-бах! И нету, скажем, жилого модуля. Уследить невозможно. Более того, нет даже сводки последних происшествий подобного рода. Приходится мучительно соображать, а что это у тебя было на месте вот этих вот свежих руин... Очень портит впечатление.



Так здесь падают астероиды

Открытка с Луны

Пару слов о графике. Как и было обещано в рекламных зазываловах – полное 3D. Простенькое такое, но полное. Смена дня и ночи, сюрреалистические виды лунной колонии, страхолюдные коробочки космических кораблей, вполне адекватный дизайн зданий, огоньки, вращающиеся локаторы, парящие то здесь, то там люди в скафандрах – в целом обстановочка располагающая. Как раз на семь баллов.

На Луну?

Moon Tycoon – прямолинейная и далекая от эстетствования игра. Это, наверное, сделает ее вполне понятной для подавляющего большинства игроков. Разумная сложность, многообразное однообразие, невозможность сбиться с магистрального направления развития – все будет способствовать приятному и непритязательному времяпрепровождению. Но вряд ли захватит, увлечет, вряд ли позволит завоевать всенародную любовь. И если вы спросите меня, насколько сравнима данная игра, скажем, с недавней Стартопией, то ответ будет однозначный – небо и земля (Луна и Солнце). Startopia – там были спорные моменты, но это был проект высшей пробы. У нас же сейчас – просто стратегия. Одна из многих.



Демиурги (Etherlords)

Михаил Рахаев

Четыре цвета эфира

четырехглавый, восторженно-беспристрастно-критически-скептический обзор

Издатель	"1С" http://games.1c.ru
Разработчик	Nivol Interoctive http://www.nivol.com
Жанр	TBS
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 550, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.etherlords.com
Наш сайт	http://www.gamenovigator.ru/games/gome760.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес	9/10
Графика	10/10
Звук и музыка	9/10
Дизайн	8/10
Ценность для жанра	10/10

Рейтинг 9.3

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

GAME WORLD NAVIGATOR CHOICE

Глава зеленая, жизнеутверждающе-восторженная

Трудно быть игрой, стратегической игрой, которая выходит в одно время с "Цивилизацией" номер три. Трудно быть игрой, которая создана в стране, не считающейся ведущей мировой гейм-державой. Пока еще не считающейся. Трудно быть игрой, которая с чисто формальных позиций является клоном Heroes of Might & Magic и Magic: The Gathering. Трудно. Но, несмотря на все трудности, несмотря на обстоятельства, "Нивал" сделал шедевр. "Цивилизация" цивилизацией, а, помнится, в свое время сам Сид Мейер, приложив руку к компьютерной реинкарнации MtG, смог сделать лишь шикарный тренажер по освоению этой карточной забавы, но отнюдь не самостоятельную игру. "Нивал" же, соединив идеи и принципы "Героев" и "Мотыги", сотворил настоящее чудо. "Демиурги" не менее заковыристы, чем MtG, и так же, как и "Герои", бьют наповал людей, неосторожно ставших на жизненный путь стратега.
При всем при этом "Нивал" опередил четвертую часть все тех же "Героев" и Disciples II – двух своих главных конкурентов в выбранной нише пошаговых стратегий. Это победа. Маленькая, а может быть, даже и большая победа России на мировом рынке.

Витолы (зеленые) – спецы по могии животных и растений, заклинотели змей, пчел, клещей, пеньков и муровьев. Сомые строшные их слуги – злобоглозы (так были переведены бехолдеры). Живучие и принципиольные. Иногдо восторженные.

Собственно, рейтинг говорит сам за себя. Игровой интерес – девятка, никак не меньше. Вместе с личными симпатиями и патриотическими предубеждениями была бы десятка, но с оглядкой на то, что в данном обзоре все же наличествуют и главы других цветов, – балл был снят.

Графика – десятка, к которой можно присовокупить разве что еще слова искреннего восхищения работой ниваловских художников и дизайнеров. Игре достался добротный и современный движок "Проклятых земель", но основная заслуга авторского коллектива "Демиургов" – просто-таки любовная проработка каждого монстра, каждого движения, каждой карты заклинания. Как они колдуют, как угрожающе машут мечами, как орк-шаман шмыгает носом! Воин-пенек (он же древень) приглаживает свою деревянную прическу, гибберлин(г) сидит и попивает пивко во время битвы, зубастый фингус своей травянистой лапой как бы выковыривает из пасти остатки своих жертв – это все вроде мелочи. Но это такие мелочи, из которых складывается одно большое театральное действо под названием "Демиурги". И ведь, собственно, никто-никто (кроме, вероятно, их начальства) не заставлял художников придумывать свой собственный победный жест каждому герою или, скажем, создавать "усталые походки" раненым существам, но они сделали это! Равно как сделали летающих над стратегической картой птиц (просто так, для красоты), изумительные и разнообразные фоны для батальных сцен, разных "коней" (все больше насекомовидных) каждому герою и многое другое. Десятка, однозначно.

Звук и музыка – девять. Музыка, на самом деле, отличная. Героически-эфернальная. К месту, хотя ничем особенно не цепляет. Зато звук! Все эти лязги, крики, диковинные заклинания, хлопанья крыльями, механические звуки Синтетов... Завораживает.

Остались "оригинальность" и "ценность для жанра". "Восьмерка" как плата за заимствование идей и "десятка" как знак признательности "Нивалу" за более чем достойный российский вклад в мировую копилку стратегических игр – таков наш рейтинг.

Лавка заклинаний


Неслыханный аттракцион - змеи на льду!


Эй, Хааты, не разбегайтесь! Не трону, у меня спешные дела, союзничков скачу спасать


Глава синяя, беспристрастно-описательная

Понятнее всего будет начать описания возможностей игры с общестратегической части, то есть со знакомых всем перемещений героев по карте миссии. Герои, как водится, осваивают территорию, захватывают источники различных ресурсов, ищут артефакты, затариваются заклинаниями в магазинчиках, защищают свой замок, ищут себе соперников среди нейтральных монстров и героев противника – в общем, казалось бы, HoMM в чистом виде. Коренное отличие только в системе боя, но оно тянет за собой и многие другие особенности игры.

Дело в том, что герои здесь – исключительно колдуны. Каким бы грозным оружием они не размахивали во время битвы, их единственная сила – магия. Соответственно, и войска при них нет никакого – только лишь книга заклинаний и руны к ней. Каждый герой начинает игру с базовым набором из пятнадцати заклинаний своей расы. Базовые заклинания называются "примитивными" – они слабы, но зато не требуют никакой траты ресурсов. Основной поглотитель ресурсов – магазины, продающие более совершенные заклинания (обычные, редкие и тайные – возможен апгрейд магазинов, дающий доступ к более мощному колдовству), и руны. Руны – это довольно хитрое понятие, что-то вроде заряженной батарейки к каждому не примитивному заклинанию. В лавках заклинания продаются "незаряженными", ими попросту нельзя пользоваться. Покупать придется еще и руны, причем в специальных зданиях, называемых порталами. Сколько рун наложено на заклинание – столько раз и можно его использовать. Исчерпал запас – бегом "подзаряжаться"! Иначе загрызут.

Накапливаемых ресурсов в игре семь: корень мандрагоры и черный лотос (универсальные ресурсы первой необходимости; корень мандрагоры больше расходуется на заклинания, создающие монстров, лотосы – на чары и волшебство), ядовитые изумруды (нужны, в основном, для заклинаний Виталов), звездные сапфиры (Кинеты), кровавые рубины (Хаоты), дымчатые алмазы (Синтеты) и, наконец, самый редкий ресурс, нужный для серьезных апгрейдов и сверхмощных заклинаний, – замерзшее пламя. На первый взгляд, многовато, но, учитывая прозрачную специализацию каждого ресурса, – самое то. Есть еще и один не накапливаемый ресурс – эфир, или более привычная слуху геймера "мана". Эфир расходуется на поддержание колдовской силы героев и на глобальные заклинания. Базовый источник эфира – замок расы, дополнительные источники надо отвоевывать.

Что касается системы боя, то это, грубо говоря, облегченный и более понятный вариант дуэлей Magic: the Gathering. Основное упрощение – нет того, что в MtG называется "землями". Энергия для заклинаний, все тот же эфир, каждый ход приходит сама. Количество ее растет от хода к ходу, скорость прироста зависит от уровня героя.

Сражаются, как уже было сказано, не армии, а колдуны. У каждого – колода из пятнадцати заклинаний, часть из которых, что называется, в руке, то есть готова к использованию при наличии необходимого количества эфира. К примеру, герой-кинет, имея в свой ход три единицы эфира, может наколдовать авиакаразведчика – летающее существо с силой 1 и здоровьем 2. Сила – это тот урон, который наносится вражескому герою или тому созданию, которое встанет на защиту этого героя. Соответственно, здоровье – запас прочности создания, то количество повреждений за один ход, после которого оно погибает, выходит из игры. Первый ход "новорожденный" авиак, так сказать, не в форме. На следующий ход он может уже лететь атаковать (остановить его могут только летающие существа) или, оставаясь при хозяине, защищать его от вражеских атак.

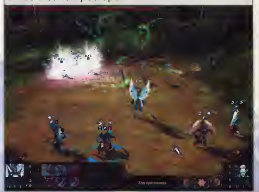
Бой разбит на фазы. Сначала колдует и бросает своих слуг в атаку один колдун – соперник может только лишь выбирать блокирующих и использовать некоторые защитные заклинания. Затем волшебники-душегубы меняются местами. Всего в игре более трехсот заклинаний, чуть меньше половины из которых – вызов созданий, остальное – чары и волшебство. Любители MtG без труда узнают в "Демиургах" многие из хорошо им известных правил. Есть регенерирующие создания, есть кровожадные (аналог trample), есть ядовитые, есть обладающие правом "первого удара" – более восьмидесяти разнообразных свойств (врожденных и наложенных с помощью колдовства, позаимствованных из MtG и оригинальных).

Отдельного упоминания заслуживают специализации и навыки героев, коих тоже придумано немало. Навыки – набор стандартных спецвозможностей, классически приобретаемых с ростом уровня героя. Часть из навыков нужна в бою (регенерация, удача, живучесть и др.), часть на общестратегической карте (подвижность, сбор трофеев, торговля и др.) К примеру, "торговля" – герой с таким навыком приобретает заклинания и руны со скидкой в двадцать процентов. Как и в "Героях", навык может быть развит и дальше: следующая градация дает сорок пять процентов скидки, а высший уровень торгового мастерства – семьдесят.

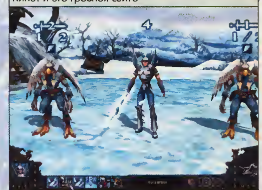
Еще интереснее специализации. Это такие уникальные для каждого героя и каждого монстра умения, срабатывающие с некоторой вероятностью во время боя (навык "удача" повышает эту вероятность, навык "сглаз" понижает ее у соперника). Скажем, "хитрость авиаков" – у героя с таким умением авиаки будут время от времени наносить двойной удар противнику. К слову сказать, уровни сложности в игре, похоже, различаются в первую очередь степенью срабатывания специализации у врага (а также набором заклиний нейтральных монстров). Когда при битве с крысами, будь они трижды неладны, чуть ли не каждый раз срабатывает "бессмертие крыс", понимаешь, что зря выбрал impossible...

Еще в данной описательной синей части надо упомянуть фирменную находку "Демиургов" – возможность эфирного нападения на замок врага. Есть в числе прочих глобальных заклинаний такое, которое позволяет отправить любого своего героя, где бы он ни находился физически, на штурм. В эфирной дуэли герои не погибают, но зато наносятся повреждения замку. То есть налицо два независимых пути к победе: либо сквозь толпы монстров прогрызать дорогу к неприятельскому логову, либо долбать его на расстоянии.

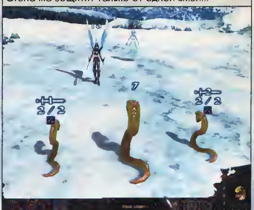
Битва в самом разгаре



Кинет и его грозная свита

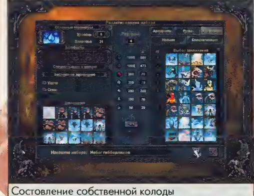


Стеночка защитит только от одной змеи...



Кинеты (синие) – предводители овиоков (вооруженных до зубов птиц), элементолей и ломий (это токие грозные домочки со змеиными хвостоми вместо ног). При случое могут и дроконо наколдовоть. Свободолюбивые и хладнокровные.

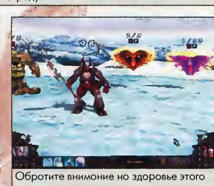




Составление собственной колоды



Получение нового уровня и выбор навыка в награду



Обратите внимание на здоровье этого дяди

Глава красная, агрессивно-критическая

Агрессия – это, конечно, громко сказано. Нападать на "Демиургов" после хвалебных од зеленой главы, по меньшей мере, непоследовательно. Однако правда дороже. И правда эта такова, что много в игре вещей, которые вызывают, скажем так, непонимание.

Начнем с сюжета. По счастью, мы не оцениваем его у стратегий. И правильно! Не в сюжете дело. Четыре расы борются за владычество над миром – просто и ясно, чего ж тут мудрить. Но все же обидно, что такие творческие и талантливые люди, какие работают в "Нивале", не уделили этому делу чуть больше внимания. Объяснение одно: сингл вообще сначала задумывался исключительно как тренировка, прелюдия к сетевой игре. А зря.

Идем дальше. Мир и населяющие его существа придуманы, нет слов, великолепно. Но вызывает некоторые сомнения то, что всем так уж понравится становиться предводителем клещей или повелителем крыс. Крыс тут множество разновидностей, а художники, отлично сделав свое дело, изобразили их достаточно отталкивающими. Понятно, что такой зоопарк в какой-то мере отражает реалии MtG, но все же... Фактически, повторилась история с белками-убийцами – "Нивал" снова придумал свой оригинальный и в то же время спорный монстрятник. Правда, в результате всех этих экспериментов родилась раса Синтетов – уникальная и чрезвычайно интересная замена традиционным мертвецам. Вот за нее спасибо.

Игровой процесс тоже оставил много вопросов. Опять же видно невооруженным глазом, что создатели "Демиургов" выпестовали свои дузли, боевой режим, но в то же время остановились на полпути при реализации множества элементов вне комбата. Скажем, хромает AI на общей карте, герои страдают неописуемой жадностью и не желают обмениваться артефактами и заклинаниями, до обидного неубедительны штурмы замков. Разве ж это здорово, когда герой, пройдя десятки сложнейших испытаний, в финале миссии просто скучнейшим образом "осаждает" цитадель противника, нанося той в ход по несколько единичек повреждения? При всем при этом противнику ничто не мешает продолжать плодить одноуровневых героев, которые (будь AI поизобретательнее) могли бы до чрезвычайности достать своими комариными укусами. Ведь на битву, даже заведомо выигрышную, тратятся руны (в игре) и время (в реальной жизни).

В общем, подытоживая агрессию и критику, можно сказать – сингл в игре должен (обязан!) был быть мощнее. Хотя бы по большой кампании за каждую расу плюс какая-нибудь секретная. С таким синглом, как сейчас (недоработки и всего две кампании: за союз Виталов и Кинетов, и за союз Хаотов и Синтетов), "Героев" за пояс не заткнуть. А ведь именно на это мы все втайне и рассчитывали. "Нивал" же сделал ставку на сетевую игру. Его право.

Хаоты (красные) – демоны в интерпретации "Нивала". Розудалые повелители огня, а также крыс, волков, орков, кобольдов и людоедов (огров). Коронный монстр – Циклоп. Агрессивные и шустрые (несмотря на внешнюю неуклюжесть).



Синтеты (черные) – биомехонические существо, фоктически нежить, зоменившоя где только можно живую плоть но устрошоющего видо лязгоющие железки. Худшее из создоний синтетов – Ходячий ужос, кровожодноя (trample) тварь с хороктеристикоми 9/9, облодоющоя оурой смерти (лри входе в игру ноносит всем создониям шесть единиц повреждения). Безжолостны и беспринцилны.

Глава черная, скептически-сетевая

Перейдем к сетевой части. Еще один глобальный упрек игре – мультиплеер здесь только дуэльный. Нет ни режима hot seat, ни многопользовательских миссий на больших и малых картах. Это очень плохо. Вроде как обещан специальный адд-он... Но когда-то он еще выйдет. Вся сила, вся мощь игры, заключающаяся в творческой переработке и слиянии воедино принципов "Героев" и MtG, поставлена под удар такой недоделкой. Сейчас, так получается, людям просто предлагается некая упрощенная модификация Magic: the Gathering. Спорно. При всем уважении к тем титаническим усилиям, которые затрачены авторами на придумывание и балансировку наборов заклинаний, – MtG все-таки постарше и поопытнее.

Впрочем, зто общие слова. На деле же, если не вдаваться в хитроумные рассуждения о том, какая игра кого на лопатки положит, даже исключительно дуэльный режим наверняка будет по достоинству оценен игроками. Как и в MtG, вся соль заключается в том, чтобы подобрать себе хорошую, гармоничную колоду заклинаний из набора своей расы. При этом задействована чрезвычайно интересная система генерации персонажа. Сначала задается уровень битвы, исходя из которого игроку выделяется определенный кредит ресурсов. В пределах данного кредита можно закупать заклинания и руны, накидывать



Изящная и смертоносная

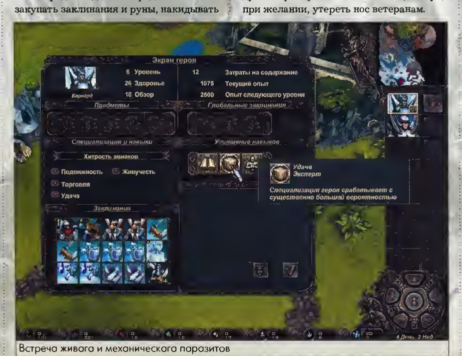
герою уровни, навыки и умения, даже обзаводиться артефактами. Чрезвычайно любопытно. Народ, правда, в основном на пятый уровень двинулся – к драконам, циклопам и прочему колдовскому раздолью. Но интересно поэкспериментировать на любом уровне. Скажем, на первом создать вязкую "синюю" колоду с ударными авиаками, для второго заготовить змеек, усиленных шершнями, на третьем поколдовать с орками или кобольдами – и так далее. Естественно, возможны варианты колод чисто оборонительного склада или, скажем, колоды без единого монстра, только с волшебством и чарами. Комбинаций – тысячи. На каждую сильную связку заклинаний, по идее, должна находиться своя контркомбинация. В общем, фанаты MtG (и других похожих карточных игр) смогут найти прекрасное поле для применения своего мастерства, новички же, как следует потренировавшись в сингле, смогут, при желании, утереть нос ветеранам.



Только вот придется повторить свою едкую, черную мыслишку – вряд ли зти самые фанаты MtG в массовом порядке побросают своего карточного любимца ради новоявленной модификации. Разве что новички, которых наверняка немало клюнет на красоту и необычный дизайн "Демиургов", составят новую армию фанатов. На зто надежда.

Глобальные заклинания

Итог. Игра-сказка, игра-мечта. Интересная и глубокоя. Многогронноя и сложноя. Лучшее, что сделол но сегодняшний день "Нивол". Впечотление может испортить лишь неотшлифованность общестратегической чости, ограниченность многопользовотельской игры исключительно дуэлями и, розумеется, бросоющиеся в глоза дотошным критикам заимствовония из MtG и "Героев", зо которые игру непременно будут поругивоть.



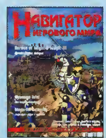
Встреча живого и механического поразитов

Уважаемые читатели!
Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице




№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 6'99 - 20 руб.

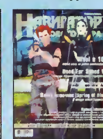

№ 9'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30руб.


№ 3'2000 - 30руб. + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 6-7'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб.


№ 11'2000 - 30 руб.


№ 12'2000 - 30 руб.

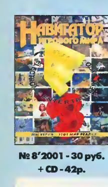

№ 1'2001 - 30 руб.


№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.

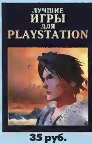

№ 6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 8'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



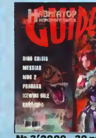
35 руб.



35 руб.


№ 1'2000 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30 руб.


№ 3'2000 - 30 руб.


№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

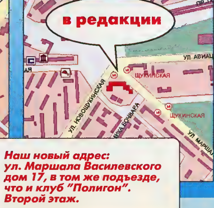
В заказе укажите:
- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе *"Сетевой магазин"*

Старые выпуски журнала можно купить





Наш новый адрес: ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

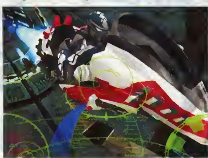
Шквал!

Пришлось заняться селекцией и провести естественный отбор. Полетели головы. Как итог такого рода деятельности – на страницах журнала не нашли рассмотрения примерно десять проектов. Но не спешите расстраиваться. Список составляют продолжения уже известных и не слишком популярных в России "охотничьих и рыбачьих" серий (о которых писать лишний раз не имеет смысла), а также откровенно провальные и малоинтересные проекты, не заслуживающие того, чтобы расходовать на них драгоценное журнальное место. Пришлось также разбить на две части очень полезный для любого симуляторщика гайд по игре Sub Command. В итоге второй план-55 укладывался в удобоваримые сорок страниц, которые, надеюсь, в целости и сохранности, находятся за этим самым редакторским словом.

Но эти сорок страниц необходимо было отвоевать у агрессивно настроенных коллег по стратегическому и экшн разделам. Адмирал смотрел с укором, а Джобс – с ярко выраженной агрессией. Что мне оставалось делать? Я открыл увесистую сумку и вывалил на стол немереное количество вышедших менее чем за месяц дисков. Компакты весело рассыпались по поверхности и засверкали многочисленными отражениями ламп дневного освещения. Меня поняли. И поняли правильно. В итоге получился "Навигатор" со спортивно-симуляторным уклоном, что, по-моему, не так уж и плохо. Высказывались шутливые пожелания о временном переименовании нашего (и вашего) издания в "Навигатор спортивного мира" или "Симулятор игрового мира". В общем, шутки шутками, а работа предстояла серьезная.



То, чем обернется для раздела наступление октября месяца, превзошло абсолютно все ожидания. Даже самые немыслимые. Самые оптимистичные. Речь идет о том абсолютно нереальном количестве релизов, которые высыпались, словно из рога изобилия, на наши головы. Новые игры выходили практически каждый день, по две-три штуки. Когда я сел подбивать предварительный план раздела, то выяснилось вдруг, что для тотального обозрения всех свежевышедших проектов (объем – по достоинству рассматриваемой игры) потребуется порядка пятидесяти пяти страниц журнального пространства! Естественно, столько места мне никто гарантировать не мог…



Практически каждый жанр преподнес нам массу приятных игровых сюрпризов. На первом месте стоят, естественно, разного рода гонки. Тут игроку предстоит серьезно подумать, прежде чем он решится остановить свой выбор на каком-нибудь проекте. Имеется в наличии очень неплохой симулятор ралли Rally Championship Xtreme (от создателей прошлогоднего произведения Mobil1 Rally Championship), который показал, что разработчики, наконец-то, начали ориентироваться при создании раллийных творений на Colin McRae Rally 2.0. Для любителей внедорожных приключений – 4X4 Evo2. Кстати, там действительно есть приключения, в режиме игры под названием adventure! Занимательная находка авторов.

Особенно мне хотелось бы выделить игру под звучным названием Ballistics. Это очень необычный проект, который предлагает нам самую сумасшедшую скорость передвижения по трассе за всю историю создания компьютерных игр. Неплохо подпевает ему и Space Haste. Скорости тут не такие большие, но дизайн трасс, а также правила проведения первенства обеспечивают очень неплохой игровой интерес. Для поклонников дотошной симуляции – обещанный обзор по F1 2001 от EA Sports.

Не остались обиженными поклонники виртуального спорта. Самое главное событие осени – это, конечно же, появление FIFA 2002. Много надежд возлагалось на этот проект, и, кажется, они сбылись. По крайней мере, первые часы общения с игрой покоряют даже ветеранов. Особенно выгодно смотрится новая система игры в пас, которая преображает игровой процесс. Тут я вынужден снова извиниться, ибо обзора полной версии игры вы в этом номере не найдете. Я очень надеюсь, что мои оправдания покажутся вам серьезными аргументами в пользу переноса ревью. Игра оказалась у Вадима Спицына за несколько дней до ухода номера в печать. Решено было отложить обзор на месяц, но уж потом разобрать произведение буквально по косточкам, тщательно и взвешенно проанализировав все нововведения с улучшениями и их влияние на игровой процесс. Эмоции улягутся. Это будет трезвый и объективный взгляд на главную спортивную игру года.

Второе событие – появление нового Championship Manager. Игра несильно изменилась по сравнению с предыдущей, но насколько она интересна! Проект бьет все рекорды продаж в Англии. Новый менеджер от EA Sports также пошел по пути CM, "каким он был, таким и остался". Только вот пользы никакой. Вторичность чувствуется, и играть неинтересно. Надо быть CM, чтобы, оставшись неизменным, не потерять интересности.

Вышло два теннисных проекта. Первый – Tennis Master Series является, пожалуй, самым проработанным теннисным симулятором за всю историю. Одно плохо – игре катастрофически не хватает динамизма. А вот Street Tennis иначе, нежели неудачной попыткой сделать спортивную аркаду не назовешь. Жалко.

Настоящим подарком для ценителей экстремальных видов спорта станет Maximum Sports Extreme. Изумительно красивая и проработанная спортивная аркада содержит в себе аж шесть видов экстремальных дисциплин, объединенных в соревнования по многоборью.

Не остались в накладе и поклонники самолетов. Для них два материала. Первый по новому Microsoft Flight Simulator, фактически лучшему гражданскому авиасимулятору. Второй посвящен менее интересному, но качественно исполненному F/A-18 Precision Strike Fighter. И не забывайте про гайд!

Я перечислил далеко не все игры, которые содержатся в этом номере. И еще, возможно, в последний момент успеют вскочить на подножку удаляющегося 55-го номера какие-нибудь интересные проекты.

Леонтий Тютелев,
tutelev@yandex.ru



Вадим Спицын

Без недостатков



Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.co.uk
Разработчик	Sports Interactive http://www.sigames.com
Жанр	Футбольный менеджер
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.cmgamer.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1254.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес, **Графика**, **Звук и музыка**, **Реализм**, **Ценность для жанра**

Рейтинг 8.7

Время освоения: до 6 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Бросив основные силы на создание пока еще далекого Championship Manager 4, разработчики из Sports Interactive, тем не менее, позаботились и о сегодняшнем благополучии поклонников жанра футбольных менеджеров, выпустив промежуточную версию своего детища, посвященную нынешнему футбольному сезону.

Удивительные вещи творятся в этом мире. Очередной римейк не самой свежей игры, по своей сути недалеко ушедшей от доисторических текстовых квестов, не только с нетерпением ожидается многочисленной армией фанатов, но и воспринимается на ура. Причем не просто "на ура", а с присущими столь важному событию беготней по городу в поисках диска, бессонными ночами перед монитором и невнятными попытками объяснить преподавателю, что это за столь хитрые схемы расположились вперемежку с лекциями в тетради.

Переживающая свое третье рождение серия Championship Manager имеет одну из самых преданных в игровом мире аудиторий. Это настоящие таланты/маньяки (нужное подчеркнуть) футбольной стратегии и тактики, которые запросто объяснят вам причины неудач наших клубов на европейской арене и поделятся рецептом того, как можно побить "Спартак" в рамках нашего внутреннего чемпионата. Они не гонятся за новейшими техническими наворотами, столь свойственными индустрии компьютерных развлечений, а просто счастливы спартанской простоте и глубочайшей продуманности своей любимой игры Championship Manager.

Так играет "Манчестер Юнайтед"

С любовью

Следует признать тот факт, что ничего сверхнового, ну а тем более революционного Championship Manager 2001/2002 нам не принес. Главной key feature игры являются коренным образом переработанные базы с составами команд и информацией по игрокам. Думаю, не стоит в очередной раз объяснять вам, с какой любовью девелоперы из Sports Interactive создают столь уникальную игру, в которой точность всех деталей реального футбола является самой что ни на есть важной частью игры. Приведу один пример. В составе нашего ненаглядного московского "Спартака" присутствует не только давно травмированный Мирослав Ромащенко, о котором уже успели позабыть многие поклонники красно-белых, но и наш юный талант Александр Сонин на пару с сенегальцем Кебе, которые совсем недавно перешли в команду. Ну как, прочувствовали оперативность? Смею вас заверить, таких, казалось бы, мелких деталей в CM 2001/2002 предостаточно...

Раз уж мы затронули тему представительства России, то с радостью сообщу вам о том, что, как и в прошлом году, нынешний CM содержит в себе наш родной чемпионат, причем сразу с двумя дивизионами. Конечно, не обошлось без некоторых мелких ошибок в составах, но, согласитесь, это не столь важно по сравнению с перспективой вывести свою родную команду в Лигу Чемпионов и там показать всем этим буржуям, где раки проводят свои зимние каникулы.

С запросами

Из года в год серия CM поражает нас своим потрясающим эффектом присутствия. Всем нутром можно ощутить кипящую вокруг тебя футбольную жизнь, ежедневно получая кучу звонков, факсов и просто футбольных новостей из без малого трех десятков национальных чемпионатов. Ну а теперь представьте себе, какой *колоссальный* объем информации переваривает нынешний Championship Manager.

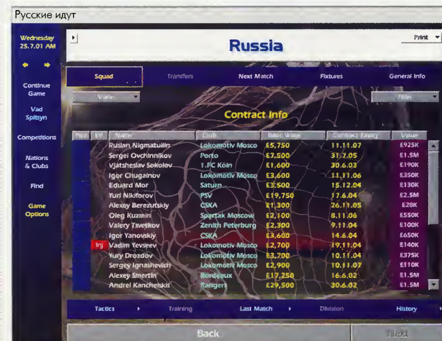
Здесь необходимым будет еще раз затронуть вопрос системных требований игры. На заявленном разработчиками Пентиуме 233 с 64 "мегами" оперативки играть можно, причем даже довольно шустро, однако здесь есть свои подводные камни.

В игровых настройках существуют несколько важных моментов, на которых следует остановиться поподробнее.

Начнем с пункта Database, задающего количество реальных футболистов в игре. Варьируется от *Maximum*, при котором игра пересчитывает всех игроков в вашем чемпионате и большинство в других известных клубах, до *Minimum*, учитывающего представителей вашего, и только вашего дивизиона.

Пункт Background Matches отвечает за уровень реализма результатов в других лигах. При значении *High* обсчет будет происходить по подробным алгоритмам, а итоги матчей будут максимально соответствовать силе клубов. При других значениях данного показателя точность в обсчете результатов будет снижаться.

Русские идут



Matches stored. Число матчей, запоминаемых игрой. К примеру, мы можем вернуться на два года назад и посмотреть детали какой-либо памятной нам игры. В целях экономии дискового пространства эти данные хранятся в сжатом виде и, понятное дело, чем больше данных, тем дольше игра ими оперирует.

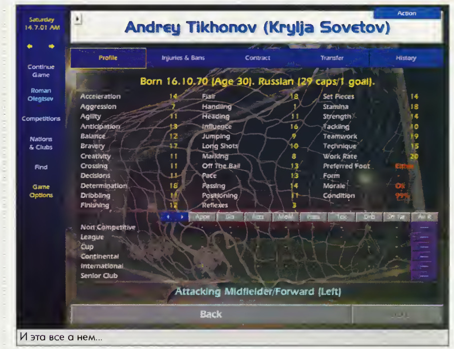
Так вот, если на борту вашего компьютера находятся указанные выше 64 "метра", то придется ограничиться минимальными статистическими прелестями, иначе каждое "размышление" игры станет для вас лишним поводом сходить попить кофейку. Ну а для комфортного общения с CM 2001/2002 понадобится как минимум 128 мегабайт "оперативки", а то и больше...

С нелинейностью

Как и прошлая версия игры, нынешний CM отдает судьбу нашего клуба целиком в наши же руки. При наличии судейского произвола мы имеем возможность подать протест и, следуя нашумевшему примеру противостояния московского "Локомотива" и австрийского "Тироля", нагло требовать переигровки. Кроме того, мы в состоянии по-своему перекроить календарь игр, добиваясь переносов своих матчей в том случае, если из-за массового отъезда игроков по национальным сборным в нашем распоряжении останутся лишь честолюбивые, но неопытные дублеры.

Однако переносами матчей лучше не злоупотреблять: иначе впоследствии вполне можно оказаться в весьма затруднительном положении, когда вашим подопечным придется играть каждые 2-3 дня. При таком раскладе главное – не перенапрягать лидеров, давая им отдых в матчах с середнячками и аутсайдерами. Но и здесь надо быть внимательным, поскольку команды, борющиеся за выживание, нередко "показывают зубы", заставляя ваших футболистов отрабатывать на полную катушку.

Радует неплохо проработанная система старения и смены поколений игроков. "Срок хранения" игрока очень сильно зависит от его амплуа. Если, к примеру, вратарь в состоянии демонстрировать грамотную игру вплоть до 33-35 лет, то форвард в возрасте "за 30" долго на высоком уровне не протянет. Поэтому если возрастной игрок начал подавать признаки увядания, то следует поподробнее проанализировать его показатели в последних матчах и, если это потребуется, вовремя найти ему равноценную замену. Однако даже в этом случае не стоит сразу же избавляться от вчерашнего лидера команды, ибо возрастные игроки в большинстве своем спокойно реагируют на потерю места в основе и, более того, способны напомнить о себе в те редкие моменты, когда им вновь доведется сыграть.



И эта все о нем...

И это лишь несколько примеров хитросплетений сюжета, которые способен закрутить Championship Manager 2001/2002, делая каждый следующий сезон непохожим на предыдущий.

С изяществом

Многие неприятели не перестают критиковать серию CM за текстовое отображение хода матча. На первый взгляд, этот момент действительно настораживает, однако если вспомнить качество футбольного перфоманса, демонстрируемого в других менеджерах, то постепенно начинаешь понимать позицию работников Sports Interactive, на первое место поставивших не внешнюю красоту футбола, а его логику или, если хотите, дух.

Скажу больше. Отсутствие "картинки" матча полностью компенсируется всевозможными информационными и статистическими выкладками, в огромнейших количествах выдаваемых игрой, как в ходе матча, так и после его завершения. В умелых руках эти цифры превращаются в оружие еще более мощное, нежели визуальное восприятие игры вашей команды. Ну, а если вспомнить уже описанную выше возможность сохранения статистики матчей прошлых сезонов, то становится ясной позиция фанатов Championship Manager, долгие годы хранящих верность своей любимой игре.

Вообще, споры по поводу целесообразности визуального отображения матча в менеджерских играх ведутся уже давно. Здесь каждый волен самолично решать, что именно ему нужно: небезглючная аляповатость вроде той, что мы имеем в The F.A. Premier League Manager, или же изящная простота Championship Manager. Лично я без колебаний выбираю последнее.

С оптимизмом

В целом, несмотря на свою "вчерашность", изрядно обновленный CM оставляет только самые лучшие впечатления. Да, игра не нова и скорее представляет собой адд-он или, если хотите, mission pack к уже ставшему классическим CM 3. Однако даже в таком виде Championship Manager 2001/2002, равно как и его предшественники, имеет полное право называться лучшим футбольным менеджером года.

Это уже потом выйдет Championship Manager 4, который и установит новый формат жанра. Пока же у нас есть CM 2001/2002 и отличная перспектива провести еще один сезон виртуального футбола со столь тщательно проработанной игрой.

Бекхэм уехал, а мы остались


САМОГОНКИ (MOONSHINE RIDERS)

Калининградский парадокс

Леонтий Тютелев ака Тютель

GAME WORLD NAVIGATOR CHOICE

Издатель	1C: Multimedia http://www.1c.com
Разработчик	K-D Lab http://www.kdlab.com
Жанр	Аркадные гонки+Action+Turn based racing
Требуется	Pentium-II 500, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 750, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.samaganki.ru
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1864.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.6

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Ничуть не ошибусь, если назову калининградскую команду разработчиков K-D Lab самой экстравагантной и оригинальной игровой компанией, а их проекты наиболее необычными и самобытными.

"СамоГонки" – очередное психоделическое творение калининградцев. И пусть вас не смущает простенькая, почти детская графика на скриншотах и забавные рожи героев игры – за этой безобидной оболочкой скрывается целая загадочная вселенная, полная интриг, страстей, насилия и опасности. А как могло быть иначе, если сама планета СамоГ впервые за всю историю оказалась под угрозой тотального краха!



Скачем по стрелкам "Старого Ралекса"

Заметили, как я политкорректно начал с общих фраз, а потом, совсем неожиданно для себя, быстро переключился на игру, использовал зачем-то слово "рожи", а после и вовсе перескочил на сюжет? Чудом остановился. Но ненадолго. "Самогонки" - первая гоночная аркада за "долгие годы", о которой мне хочется упоенно и подробно рассказывать, которая затащила меня в свою атмосферу, заставила прочитать весь мануал от корки до корки, разочароваться, а затем снова очароваться геймплеем. В общем, произвела самое неизгладимое впечатление. "Оригинальная" – это очень слабо сказано по отношению к этой игре. Такого мы еще не видели. И не могли видеть, потому как такое способны были сделать только в Калининграде и только K-D Lab.

А еще на СамоГе всегда имеется в наличии чудодейственная вода наркотическо-оздоравливающего действия, которая самым волшебным образом влияет на любую (неважно, органическую или искусственную) субстанцию

СамоГ, и что с ним произошло

Планета СамоГ – планета загадочная. Ее очень много раз пытались преднамеренно захватить злостные пришельцы, но каждый раз их постигали неудачи в агрессорских начинаниях. Не получалось, и все тут. Какая-то загадочная аура окружает СамоГ.

А еще на СамоГе всегда имеется в наличии чудодейственная вода наркотическо-оздоравливающего действия, которая самым волшебным образом влияет на любую (неважно, органическую или искусственную) субстанцию.

Данная планета не просто часть сюжетной линии, а целая, как лично мне показалось, утопическая идеология разработчиков игрушки. На СамоГе каждый, независимо от своей расовой и галактической принадлежности, чувствует себя полноценной ни от кого не зависящей личностью. Тут нет государственного строя, нет политики, нет морально-правовых норм. Сплошная анархия, где все подчинено одной идее – пользованию самогской водой и получению от этого ни с чем не сравнимого удовольствия.

СамоГ известен, помимо всего прочего, и тем, что там проводятся очень любопытные гонки. Участники заездов соревнуются на многочисленных спутниках планеты, используя любопытные "болиды" – мехосы, которые состоят всего лишь из трех частей – передних колес, переда и задних колес. В больших количествах здесь используется магия, строго нормированных "сортов". В итоге, по занимательности, непредсказуемости и красочности данные соревнования не имеют аналогов во всей Вселенной, а уж наша Ф-1 (со Старой Земли) и вовсе "отдыхает".

Но случилась беда. На Второй Космической Свалке отходы производства, списанные роботы и механизмы, начали сходить с ума. Отправной точкой роботизированного безумия стали курсы для разнообразных механизмов, электроники и электробытовой техники под общим названием "За быстрые ФПСы". С виду это были вполне безобидные занятия, во время которых преподаватели объясняли машинам, "как повысить свои умственные способности, укрепить память, как бороться с недержанием приложений в кэше", ну, и так далее. На самом же деле, выяснилось, что машинам во время техосмотров очень сильно разгоняли процессоры, тем самым "расширяя сознание", в результате чего роботы переоценивали свою жизненную позицию и проникались ненавистью ко всей органике.

Именно на Второй Космической Свалке идеи порабощения живых существ достигли своего апогея, и для исполнения обыден-

Один из первых представителей электразомби – Жаба! Какая анаа противная!



ного замысла по покорению Вселенной была создана Конфедерация Алгоритмических Локомотивов и Юмных Галактических артефактов (КАЛиЮГА).

Не буду подробно расписывать дальнейшие перипетии сюжета. Все покажет стартовое интро и расскажет мануал. Скажу лишь, что, благодаря хитрому плану действий, КАЛиЮГА установила контроль над СамоГом и поставила там своих наместников, планируя использовать непобедимую до этого планету в качества плацдарма для экспансии в следующие галактики.

Праздное население планеты оказалось абсолютно неготовым к такому повороту событий. “Домашние роботы, кухонные комбайны, игровые автоматы разграбили склады с СамоГской Водой, распоясались и стали бродить по улицам. Они издевались над прохожими, заставляя их складывать в уме многозначные числа”.

Но не все повесили головы! Шериф планеты – Арк-а-н, специалист по разруливанию разнообразнейших проблем (обязательно см. мануал!) и лучшие люди его СамоГской Гоночной Ассамблеи создали оппозицию и придумали План! Естественно, роль спасителя отводится игроку, который может взять себе в подчинение любого героя.



Асфольт? Контролируемый зонос? Не тут-то было!

Любимый герой

Итак, основным наместником КАЛиЮГи на СамоГе стал Дизельный Мутант, который попал на планету под видом аутентичной Карусели со Старой Земли! Основные функции по контролю за порядком возложены на Электрических Зомби, которые питаются энергией живых существ, замурованных внутри Зомби. Каждый Зомби охраняет несколько порталов, которые ведут на спутники СамоГа. На спутниках периодически росой выпадает СамоГская Вода, за которой все тут и охотятся. Выигрывая гонки, открывая новые спутники и побеждая всех там, мы идем к главной цели – свержению Электрических Зомби. Когда все трассы одного “полномочного представителя” Дизельного Мутанта будут открыты и все заклинания с них приобретены, Зомби пожелает собственноручно поставить зарвавшегося игрока на место. Ну, а мы, естественно, не должны дать спуску этому монстру. Вот, вкратце, цель игры.

Очень мне понравились главные герои “СамоГонок” - СамоГские Наездники.

> Надо ли объяснять, что Тютель мне сразу полюбился, даже несмотря на крайне непрезентабельную внешность, за Тютеля, “зеленое лупоглазое животное”, “породистого зверя-мухолова” и просто бывшую принцессу Ляю, авторам игры отдельное спасибо

А особенно я протащился (другого слова я подобрать не смог) от биографий персонажей. Да и вся предыстория, весь сюжет расписаны просто изумительно. Мануал можно просто читать, наслаждаясь тонким юмором и беспрецедентной фантазией разработчиков. Чего стоит хотя бы судьба Лампо, Заводного Терминатора или Тютеля. Кстати, о Тютеле. Надо ли объяснять, что Тютель мне сразу полюбился, даже несмотря на крайне непрезентабельную внешность. За Тютеля, “зеленое лупоглазое животное”, “породистого зверя-мухолова” и просто бывшую принцессу Ляю, авторам игры отдельное спасибо. Ну, а после прочтения этого небольшого литературного произведения вас непреодолимо потянет поиграть в “Самогонки”...



Первый роз в компьютерной игре мне потребоволось изменить всего две буквы, чтобы получить героя со своей фомилией. Зо это я простил ему (ей) доже, мягко говоря, неординорную внешность

Когда нужна спешка

После выбора героя, вы оказываетесь на планете СамоГ. Да, приспешники Дизельного Мутанта явно здесь неплохо поработали. Кроме представителей Гоночной Ассамблеи никого не видно, а присутствуют только Электрические Зомби да сам Мутант, который сидит в небольшом пруде из СамоГской Воды. Вся планета закована в железные латы, “для удобства перемещения доблестных солдат Конфедерации и во избежание проникновения мятежных биомасс”.

Мы катаемся по поверхности СамоГа в поисках открытого портала – чтобы заработать первое заклинание и пузырьки с Водой.

Наш мехос – конструкция хоть и простая, но революционная. Каждая его составляющая располагает одним заклинанием, которое можно использовать в любой момент времени при достаточном запасе маны. Мехос способен не только ездить, но также плавать и летать.

Как эта штуковина управляется? Да, в целом, не так и сложно. Физика относительно проста. Привыкать к ней долго не надо. А вот игровой процесс на первых порах очень непрост и весьма сумбурен, что лично меня поначалу разочаровало. После такой истории, такого сюжета – участвовать в “ловле блох”...

Вся загвоздка в том, что для понимания сути геймплея “СамоГонок” необходимо время. Минимум пять трасс. Лучше – десять. И только в таком случае вы, наконец, почувствуете ритм игры (довольно нервный) и научитесь контролировать ситуацию.

В игре невозможно предсказать победителя. Чем-то это похоже на проект “Большие Гонки”, где повсеместное распространение бонусов вносило большой элемент случайности в происходящее.

Тут есть магия. Магия “Самогонок” – это фактически те же самые бонусы, но поданные несколько в ином виде. Новые виды магии достаются игроку, если у него достаточно СамоГской Воды на покупку или же если он занимает первое место в гонке. Около Дизельного Мутанта есть специальная площадка, где вы можете закрепить за определенным узлом вашего мехоса иной тип заклинания из доступных.

Противники получились у разработчиков хорошо. Даже очень. Они практически не тормозят и грамотно пользуются волшебством. В “СамоГонках” вы будете ло-



Свинья разагнала всех самаганщикав...

вить шишки и временно погибать раз в пять чаще, чем в любой другой аркадной игре. Кстати, погибнуть – означает раскошматить свой мехос на куски, которые весело разлетаются по окрестностям. Машина восстанавливается через некоторое время. Но делает это слишком медленно. Подобные задержки очень негативно влияют на игровой процесс, попросту сильно раздражая. Вот бы пропатчить это дело...

Особенный шарм проекту придают маленькие спутники-трассы. Никакого горизонта вы не увидите, а ехать придется по очевидному шару!

Когда игрок двигается в толпе остальных СамоГонщиков, подлости можно ожидать в любой момент времени. Иногда даже сложно просто понять, что происходит, не говоря уж о принятии каких-то правильных решений. Ты жмешь на газ, судорожно уворачиваешься от различных пакостей оппонентов и естественных препятствий трасс (коих ну очень много), а сам тем временем хаотично используешь всю доступную магию. Голова идет кругом... до того момента, пока вы не решите опробовать пошаговый режим игры.



Когда нужна степенность

Возможно, это звучит абсурдно: "Пошаговая аркадная гонка". Не важно! Важно то, что калининградские разработчики своим революционным решением доказали право на жизнь такого необычного вида гоночных состязаний.

Как это выглядит? Несложно и абсолютно корректно с точки зрения логики. Клавиша "ентер" заведует паузой, которую можно вызвать в любой момент времени. Картинка замирает, и участники "делают ставки".

Траектория движения мехоса определяется отрезками, концами которых служат так называемые семена. Устанавливаете семя, и первая часть маршрута проложена. Чем дальше расстояние между семенами, тем больше скорость мехоса. Соответственно, в поворотах необходимо составлять траекторию из коротких отрезков. Устанавливая очередное семя, вы можете назначить использование заклинания. Когда все готово, жмите снова "ентер" и любуйтесь результатами своей работы.

Пошаговый режим игры обманывает предварительные ожидания, и оказывается... удивительно глубоким по содержанию! Параллели со стратегиями уместны. Совершенствоваться в этой дисциплине можно очень долго. Снимаю шляпу. Браво, K-D Lab!

Везде все очень хорошо

Если помните, в "Вангерах" была воксельная графика. Теперь разработчики остановили свое внимание на полигональной. И у них здорово получилось. Игра выглядит очень мило. Особенный шарм проекту придают маленькие спутники-трассы. Никакого горизонта вы не увидите, а ехать придется по очевидному шару! Дизайн бэкграундов – это вообще нечто. Такое разнообразие и фантазия! И как это создатели игры до такого додумались? Ума не приложу ;) !

Отлично проработаны разнообразные спецэффекты. Детализированы и модели гонщиков. В целом графика производит впечатление сбалансированной и проработанной. Глюки есть, но они не критичны.

Звук тоже хорош, но не более того. Мелодии же могли быть чуточку разнообразнее в плане стилистической направленности. Это, впрочем, не означает того, что музыка мне не понравилась...

Я многого так и не сказал о "Самогонках", а получилась увесистая статья. Игра оригинальная, самобытная, но... неоднозначная. Как я уже говорил, поначалу она меня разочаровала, но вот потом... Знаете, бывает такой игровой зуд. Когда занимаешься чем-то, и постоянно хочется вернуться к компьютеру и запустить определенную игру. Запускаешь – и всякий "зуд" пропадает. После того, как я привык к рваному, быстрому, резкому ритму игры, "Самогонки" меня затянули. И появился зуд. Затягивает, знаете ли.

Однозначно, игра удалась. Стоит попробовать для того, чтобы понять и распробовать. К тому же нельзя забывать про такие вещи, как нехарактерный (для аркадных гонок) своей проработкой игровой мир, а также невиданный доселе пошаговый режим.

А патом устремилась за бедным Тютелем, яростно высунув язык



В продаже с ноября 2001 года!

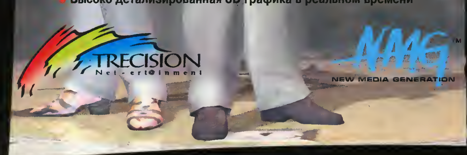
Тайна Маятника







- Интригующий сюжет и таинственная атмосфера игры
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя героями, используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями
- Более 80 различных помещений и местностей для исследования
- Множество логических загадок
- 18 различных персонажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени





Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, пришел в действие. Чудовищное устройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Виктории Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец света.

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.ru

Рекомендуемые системные требования:
- Windows 95/98/2000/ME
- процессор Pentium II 266
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom драйв
- 3D видеокарта
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru www.vKIDS.ru

Cycling Manager

“Гадкий утенок” с претензией на оригинальность

Владимир Чаплыгин

Издатель	Focus Marketing http://www.focusm.com
Разработчик	Cyonide
Жанр	Спортивный менеджер
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 4Mb Video
Рекомендуется	Pentium III 450, 64 Mb RAM, 16 Mb Video
Сайт игры	http://www.focusm.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2106.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес, Графика, Звук и музыка, Дизайн, Ценность для жанра

Рейтинг 5.2

Время освоения: до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

После первых минут общения с Cycling Manager мне почему-то на ум пришли ассоциации с одной очень поучительной сказкой. Уж больно некрасивый “утенок” предстал передо мной. Впрочем, разработчики данный факт нисколько не отрицают. Им ничего не остается, как делать ставку на оригинальность своего проекта. Только вот ошиблись они – “утенок” не только некрасив внешне, но и гадок изнутри. И ему уже никогда не суждено превратиться в прекрасного лебедя…

Если вы заключите контракт лишь с одним спортсменом, то на него и только на него придется расходовать весь свой тренерский потенциал, именно он станет вашим подопытным кроликом

В Cycling Manager нет той искорки, которая бы заставила нас усидеть за игрой хотя бы час-полтора. Перед нами сплошная серость и уныние. “Гадкий утенок” в жанр менеджеров, кроме своей специфической тематики, ничего нового не добавил.

Попытка привлечь внимание

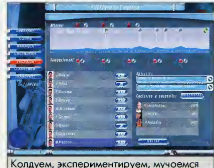
Однако использовать сложившиеся годами шаблоны разработчики тоже не стали. К чему это привело? А привело это к тому, что в Cycling Manager отсутствует внушительное число стандартных атрибутов мало-мальски уважающего себя менеджера. Взамен игра встречает нас весьма увесистым списком спортсменов, где к каждому прилагается несколько параметров, которые по полной программе индивидуализируют укротителей велосипедов. Выбирать приходится между реально существующими и виртуальными спортсменами. Главное отличие этих двух категорий состоит в том, что рядышком с фамилией настоящего велосипедиста красуется его собственная фотография.


Гонка только-только началась

Мы выбираем, нас выбирают

Игра состоит как бы из двух разных по своей сути частей. Если вы заключите контракт лишь с одним спортсменом, то на него и только на него придется расходовать весь свой тренерский потенциал. Именно он станет вашим подопытным кроликом, на котором будут опробованы различные тактические схемы и оригинальные задумки. В Cycling Manager игроку предстоит заранее создать план будущих действий и строго придерживаться его по ходу всего соревнования.

В зависимости от специализации велогонщика-одиночки (спринтер, любитель горных этапов или же добротный середнячок, которому безразлично по какому ландшафту пролегает трасса), надо корректировать действия уже во время гонки. Внимательно следите за происходящими на экранах мониторов перипетиями. Постарайтесь не расходовать зря бесценную энергию спортсмена и применяйте так называемую аритмию. Очень долгое время сознательно приходится находиться на вторых ролях, экономя силы, а когда наступает подходящий момент (для спринтеров это финишная прямая, где надо обязательно предпринять отчаянный спурт) - заставляйте вашу “темную лошадку” крутить педали что есть мочи.


Колдуем, экспериментируем, мучаемся при выборе. Короче, обыкновенные будни тренера велосипедной команды

Если вы управляете командой (девять велосипедистов максимум), то тут я вам советую применить иную тактику. Здесь, помимо выигрыша гонки как таковой, требуется лидерство в командном зачете. Проанализировав характеристики спортсменов, надо выбрать лучшего. Именно на него будут пахать более слабые гонщики. Во время заезда приказывайте им выматывать лидеров соперников, таким образом, чтобы к финишу звезда вашей команды резко ускорилась и оставила далеко позади всех изрядно уморившихся конкурентов. Не беда, что остальные члены дружной бригады будут плестись в хвосте, главное – занять первое место, именно в этом и заключаются слаженные командные действия.


Постепенно вырисовывается состав участников лидирующей группы

Остальное

Думаю, говорить о графике игры неуместно. Она попросту никакая. Давайте я как-то скрашу печальную картину и перечислю ряд заманчивых фич. Во-первых, соревнования стилизованы под телевизионную трансляцию. За гонкой можно наблюдать как в реальном времени (маньякам и мазохистам рекомендую), так и при восьмикратном ускорении бега часовой стрелки. Во-вторых, предлагаю поэкспериментировать с камерами, прибегнув к помощи девяти доступных точек обзора. В третьих, разработчики разрешили нам устраивать коллективные гонки по сети и через интернет, в которых одновременно принимают участие аж 20 игроков.

К сожалению, на этом список заканчивается. Дальше мы наблюдаем непроглядный туман и серость, под стать мрачно-синим тонам интерфейса Cycling Manager.

Лучший среди худших

Владимир Чаплыгин

Издатель	Microids http://www.microids.com
Разработчик	Microids http://www.microids.com
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	P3-500, 512 RAM
Рекомендуется	P3-800, 512 RAM
Сайт игры	http://www.micraids.com/english/Gamestennis.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1676.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

До недавнего времени компания-издатель Cryo Interactive была монополистом среди поставщиков теннисных симуляторов. Если в 2000-м году французы выпустили довольно неплохой продукт, то продолжение серии в лице Roland Garros 2001 оказалось настолько халтурным и неудовлетворительным, что этим не преминули воспользоваться их конкуренты. TMS поднял планку реализма до весьма значительных высот. Еще бы чуть-чуть, и можно открывать бутылку шампанского в честь рождения нового теннисного идола, но, видимо, не суждено. Придержим пенный напиток для более подходящего случая.

Красивая графика, добротное звуковое сопровождение, лицензия от ATP плюс максимальная выжимка из громадных возможностей технологии motion capture. Что еще нужно для счастья? Оказывается, разработчики забыли о таком понятии, как геймплей. Если данная составляющая игры реализована не ахти как, то больших успехов ждать не приходится. Насмарку идет труд очень многих людей. TMS очень хорошо иллюстрирует данный тезис.



Все характеристики в пользу Ивана, но победит Томас

Лицензия. Лицензия?

Инсталлируем, запускаем, смотрим заставку, юзаем... Простите, господа-разработчики, зачем вы выкладывали приличную сумму за лицензию от ATP? Реальные соревнования, говорите, настоящие корты, фирменная амуниция спортсменов. Это все понятно... А о так называемом человеческом факторе вы подумали, мои дорогие? Среднестатистический геймер вряд ли обрадуется тому, что фамилии теннисистов, следовательно, и их характеристики, взяты с потолка. Неужели было трудно раскошелиться и на лицензирование спортсменов, а заодно и судей. Получается, что здание театра у вас первоклассное, да только актеры там собрались какие-то левые. Уважаемые, где состязания в женском разряде: короткие юбочки, обтягивающие маечки и многочисленные эротические стоны при приеме и подаче мяча?


Какое пижонство: парень наносит удар, стоя спиной к сопернику!

Сплошные вопросы, а в ответ лишь девять турниров серии Мастерс, плюс финал в Сиднее. Чтобы проделать путь к вершине славы и к первой строчке в рейтинг-листе (вы стартуете с 67-й позиции), надо каждый раз пробиваться через сито отборочных матчей, а потом соревноваться с "посеянными" в рамках одной какой-то там финала турнира. Поэтому игроки либо выбирают в опциях режим короткого матча, либо вообще стирают TMS со своего жесткого диска.

Проблема #2

Не знаю, как у вас, а у меня почему-то сложилось такое ощущение, что матчи проходят в каком-то заторможенном режиме. Может быть, в этом виновата анимация, а может, это специальная задумка разработчиков. Однако на душе легче не становится. Очень обидно наблюдать, как ваш подопечный еле-еле, как бы нехотя, ударяет ракеткой по летящему мячу или же как он со скоростью черепахи выходит к сетке, хотя на самом деле должен был бежать со скоростью ракеты. Причем данная проблема не является следствием немощности моего компьютера. Пущенный со скоростью более 200 км/ч мячик летит так, как ему и положено лететь после такого сильного удара. Проблема автоматически отпала бы с появлением бегунка, отвечающего за скорость игры. Увы, такового нет.

В остальном претензий к чудо-технологии motion capture у меня не возникло. Порой удивляешься, как здорово реализованы движения обитателей местных кортов. Особенно впечатляет возможность отбить мяч в падении, эдакий bullet time в мире спортивных симуляторов. Пять сотен анимаций, снятые с настоящих профессионалов, это вам не шутка!

Красотища!

Особой похвалы заслуживает управление. Четыре стрелки, контролирующие направление движения, и столько же кнопок, отвечающих за вид наносимого удара (плашмя, резаный, топспин и свеча). В совокупности восемь клавиш (кстати, стандартную раскладку можно поменять) дают уйму вариантов. Пожалуй, перед нами лучшее управление в виртуальном теннисе.

Огромные ресурсы, которые требует TMS от вашего компьютера, были использованы не напрасно. Зрители прорисованы даже лучше, чем в NHL 2002, а вот моделям теннисистов еще далеко до уровня тех же хоккеистов.

Если через год ребята из Microids учтут все совершенные ошибки и не поленятся модернизировать движок, то нас ожидает симулятор, достойный самых высоких оценок в журнале. Пока что итоговый рейтинг 7,2.


Подача господина Колуева


Еще один замедленный удар в падении, когда соперник уже собирался пойти домой пообедать

Tennis Master Series

Toon Car (Большие Гонки!)

Просто хорошая игра



Reckless Driver

Издатель	"Новый Диск", Snawball Interactive, Akaei http://www.nd.ru, http://www.akaei.cam
Разрабатчик	Revistranic http://www.revistranic.cam
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-II 433, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	hhtp://www.snowboll.ru/roce
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/gomes/game1268.html
Смотри на диске	скриншаты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.7

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Иногда мой мозг дает вполне определенный сбой. Его, как говорится, переклинивает. Это случилось и в тот самый момент времени, когда я тестировал (хм-м, какое слово-то представительное – теперь буду всегда тестировать игры) очередную отечественную локализацию заграничной игры. Там она известна под названием Toon Car, здесь – как "Большие Гонки!". Неважно. Мы говорим о моем мозге. Переклиненном. Так вот, играл Вкшмук и не мог понять, на какую аудиторию рассчитана игра. Вроде все тут для детей, ан нет – даже такой взрослый и злой дядька, как я, играет и не плюется, как обычно делает при виде продетских гоночных аркад. Давайте-ка разберемся в феномене!

На самом деле игра ничего нового не предлагает (то есть абсолютно ничего нового). Проект изготовлен по старым, проверенным временем рецептам, причем изготовлен со знанием дела, любовью и тщательностью. Отсюда хорошая сбалансированность и отличная играбельность, которая проявилась бы при любом раскладе вне зависимости от того, на кого рассчитана игра – на больших или маленьких. Она однозначно понравится всем.

Затравка

Предыстория всей заварушки стандартна. Мы имеем ровно четырнадцать забавных персонажей с большими головами и маленькими телами (большая голова - чтобы из машины эффектно торчала, а маленькое тело – чтобы в крохотные автомобильчики влезало и худо-бедно могло рулить). Каждый типаж жутко оригинален и по-своему приколен. Так вот. Все эти люди собрались однажды вместе, чтобы, пройдя через сито многообразных чемпионатов, определить, а кто, собственно, является среди них абсолютно лучшим. Вот и началось. Еще хотелось бы заметить, что все герои игры представляют какую-либо страну. Есть и наш, отечественный, товарищ. Жалко, что не Винни Пух. Нюанс – для своего водителя вы вправе подобрать любую понравившуюся машину (есть еще одна секретная). Тут никаких ограничений нет. А вот трассы и чемпионаты приходится открывать, что называется, непосильным трудом. И ведь действительно, несмотря на кажущуюся простоту управления и нехитрый дизайн трасс, победить здесь ой как непросто. Впрочем, об этом мы как-нибудь поговорим чуть ниже.

Еще хотелось бы отдельно отметить качество построения конструктивного диалога между игрой и ее владельцем. Проще говоря, очень благоприятное впечатление лично на меня произвел интерфейс игрушки. Контроллер настраивается в три секунды, графика и звук тоже. Это хоть и пустячок, а очень немаловажный.

Зеленый глюк

В основном меню нас навязчиво преследует зеленый человек-галлюцинация (это я так его почему-то прозвал). Он выскакивает из всех подряд углов монитора, местами подкошмаривая играющего. А вообще – он, как оказывается, ведущий местного шоу, и микрофон в руке данный тезис неопровержимо подтверждает. Помимо развлекательной функции, человек-галлюцинация играет роль живого хелпа. Особенно он потребуется отцу какого-нибудь ребенка (ребенок сам просечет фишку раз в пять быстрее), который решил сесть поиграть в компьютер. Галлюцинация расскажет ему, что некоторые трассы недоступны, пока не пройден чемпионат, что все чемпионаты, в свою очередь, не открыты до тех пор, пока игрок не получит права определенной категории. Ну, будет поучать, понукать и торопить, а иногда и на нервы капать. Такая вот неблагодарная работа у человека-галлюцинации. Ну, а когда этот ведущий вдруг выскакивает из-за угла экрана перед началом заезда и истошно орет, хочется просто ударить его по голове молотом (десятипудовым) или запугать, проведя по морде лица окровавленной оторванной кистью человеческой руки из первой "Кармы", чтоб не высовывался больше или вежливее был. Но, увы, ни молотка, ни необходимого фрагмента человеческого тела в этой миролюбивой игре нет и в помине. Такие дела.



Сдаем на права

Я уже вскользь упоминал о том, что сразу открыто далеко не все из того хорошего, что наблюдается в игре с двой-



Локальная ядерная вайна получилась





ным названием. Есть две трассы – "для сугреву" и ни одного чемпионата. Зато можно пойти и сразу попытаться сдать на права низшей категории. Экзамен потребует от вас не только драйверских навыков, но и смекалки. Дети родителей, думаю, догадаются сразу, а вот несообразительным папашам я спешу помочь. Есть три круга и тридцать конусов (из которых три сошли с ума и бегают, окрасившись синим цветом). Необходимо за установленное время и круги пройти, и конусы сбить. Причем помехи стоят в самых неудобных местах, и для того, чтобы "порешить" сразу целое "месторождение" конусов, придется останавливаться и маневрировать, что будет означать поражение и отсутствие прав. Надо быть хитрее – в течение трех кругов сбивать те конусы, которые находятся на вашей траектории. Тогда уложитесь. Такой вот хинт.

Когда получите права, откроется доступ к чемпионату. Первенств тут несколько. Победитель определяется либо по затраченному времени, либо по очкам. Есть чемпионат на выбывание. Он известен нам по серии NFS. Каждый раз выбывает тот, кто занял последнее место. Он назывался там Knockout.

Сплошные неожиданности

После серии подготовительных мероприятий игрок наконец-то готов к началу первенства. Итак, мы на трассе, человек-галлюцинация протараторил нам какое-то напутствие, и игра началась. "Большие Гонки" относятся к тому немногочисленному классу аркадных гонок, где мастерство игрока, уровень его вождения и быстрота реакции играют не самую важную роль в достижении победного результата. Благодаря наличию многочисленных бонусов, ситуация на трассе меняется с калейдоскопической быстротой по несколько раз в течение установленных трех кругов (можно поставить и пять, и семь, но это будет слишком долго и неоправданно, ибо как на исходе пятого, так и на исходе седьмого круга вас легко смогут пришить ракетой, и долгий труд окажется бесплодным).

Уровень AI оказался весьма высоким. Как следствие, гонщики всегда идут большой кучей, в которой постоянно происходят какие-то события. Максимальная дистанция, на которую лично мне удалось оторваться – это один сантиметр на специальной шкале, показывающей положение участников заезда. И спокойно себя чувствовать я не мог, так как специально для лидера тут подготовлен сюрприз – самонаводящаяся ракета. Да, она летит, неминуемо настигает и взрывает только того, кто находится на первом месте. Несколько раз случалось, что я, будучи первым, уже видел перед собой финишную черту, однако сзади доносилось зловещее шипение, и *она* доставала меня. Очень обидно. Быть может, ее пустил какой-нибудь аутсайдер с последнего места. Выход, тем не менее, простой и красивый. Особенно, если преследователь (на втором месте) находится рядом. Дышит в спину. Просто притормозите! И ракета мгновенно сменит цель и шандарахнет того, кто только что шел за вами и вырвался на первое место!

Вообще, именно бонусам игрушка обязана напряжением и непредсказуемостью. Борьба реально идет до последних метров дистанции, и веселый детский антураж не делает ее менее захватывающей.

Что важно?

Но какой бы интересной ни была аркада – без красивой графики и веселого звука она не будет столь популярна, как с ними (Африку открыл! – Л.Т.).

С этими двумя вещами в игре полный порядок. Ну, почти полный. Графика, конечно же, могла быть чуть более детализированной и чуть менее грубой. Однако даже и в таком виде она выглядит очень органично и стильно. Машинки прикольные и блестящие, персонажи оригинальные и симпатичные. Эффектов немного, но все они сделаны грамотно.

Звук отлично соответствует настроению игры. Весело и звонко. Герои игры, обгоняя, кидают победно-обидные реплики друг другу, смешно помахивают верхними конечностями.

Вот и получается, что игра практически не содержит в себе недостатков. На самом деле так оно и есть – все тут выполнено по уму. Одно плохо – таких игр мы перепробовали уже не одну, не две и даже не десять. Но надоело ли? Кажется, нет! Каждый раз и азарт, и адреналин на месте. И абсолютно неважно, для детей или их родителей проект делался. Важно то, что интересно.



Врешь, не уйдешь!



Ух, ты как все красиво и небезопасно...





Пусть я шестой, ракета все равно настигнет лидера!

4X4 Evo 2

Вождь Быстрая Нога

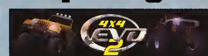
Need For Speed с полным приводом

Издатель	Gathering of Developers http://www.godgames.com/
Разработчик	Terminol Reolity http://www.terminolreolity.com/
Жанр	Аркадный автосимулятор
Требуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 700, 256 Mb RAM, GeForce 3
Сайт игры	http://www.4x4evolution.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/gomes/game2160.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Реализм(Управление)	■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Зноние онглийского: желательно



Помнится, совсем недавно игрушки, посвященные внедорожникам, появлялись как грибы после дождя. Этот странный бум, конечно же, не мог продолжаться очень долго. Провальные проекты появлялись и исчезали навсегда, и только сильнейшие из представителей данного поджанра в скором будущем, возможно, обзаведутся продолжениями. Это уже сделал 4X4 Evo. Самый удачный внедорожный проект прошлого года.

Итак, весной этого года появилась информация о том, что компания Terminal Reality работает над продолжением своего хита 4X4 Evo. Первая часть данных "покатушек по бездорожью" поразила своей графикой и большими системными требованиями, однако по идеологии не отличалась от большинства собратьев по цеху аркадных автогонок. Разработчикам потребовалось создать нечто свое, дабы не потеряться на фоне конкурентов. Что же в результате получилось, сейчас мы и посмотрим.

Спасатели, вперед!

Как уже говорилось выше, одной из главных причин не слишком удачной судьбы 4X4 Evo стала излишняя схожесть с большинством подобных игр. Сравните ради интереса 4X4 Evo и Monster Truck Madness, который также вышел из-под пера Terminal Reality. По сути, эти игры практически идентичны друг другу, разница лишь в том, что в одной вы управляете биг-футами, а в другой – серийными внедорожниками. Честно говоря, лично у меня есть подозрение, что 4X4 Evo был создан на базе Monster Truck Madness.



Чтобы подобное не повторилось, разработчики пошли на неординарный ход: в 4X4 Evo2 получилось как бы два режима карьеры в одном. Уже первый из них заставляет обратить на себя внимание: покупая внедорожник, вы автоматически получаете право участвовать в чемпионате машин одного класса. После этого доступным становится квалификационный режим. Если вы и там проявите себя с лучшей стороны, то вами заинтересуется одна из команд, и так до самого верха – все зависит лишь от вашего мастерства. Получилось значительно интереснее, чем стандартная система, но это лишь полдела, к тому же постоянно нужны деньги на модернизацию вашего железного коня, а гонорары за гонки довольно жиденькие.

Совершенно по-другому смотришь на игру, если начать ее не с карьеры гонщика, а спасателя. Нечто подобное уже было в Cabela's 4x4 Off-road Adventure, однако разработчикам из Terminal Reality удалось развить данную идею. Чтобы игровой процесс не казался однообразным, задания объединены в несколько мини-кампаний, причем далеко не всегда вашей задачей будет исполнение работы внештатного сотрудника службы 911. Некоторые из этих самых кампаний по закрученности сюжета могут поспорить с голливудскими фильмами про искателей приключений. Особенно выделяется на этом фоне кампания в тропическом архипелаге: начав со спасательной миссии по восстановлению местной научной станции, сюжетная линия выведет вас на поиски сначала заброшенного храма, а затем и некоего таинственного артефакта, который уже веками вызывает всевозможные козни в этом райском уголке. Прямо полноприводный Индиана Джонс получается – ни больше ни меньше.

Еще одним приятным моментом является то, что оба режима карьеры можно вести параллельно. Это значит, что вы можете выполнить пару спасательных миссий, прикупить себе какую-нибудь полезную деталь, что даст вам преимущество в гонке. Пустячок, а приятно.

Масштабы

Уже оригинальный 4X4 Evo располагал неплохим автопарком, что же касается второй части, то разработчики перещеголяли абсолютно всех. Terminal Reality выдали на-гора 120 машин, включая всевозможные, в том числе и гоночные, модификации. К слову, разработчики воспроизвели лишь те модели, которые либо производятся, либо продаются на территории США. 4X4 Evo2 стала первой игрой, в которой имеется виртуальное воплощение новейшего внедорожника Jeep Liberty.

Честно говоря, когда я впервые узнал, какое количество машин представ-



В гостях у вождя

лено в игре, моя челюсть отвисла (на самом деле Вождь немного горячится: столь впечатляющая цифра достигнута за счет внесения в игру разнообразных модификаций моделей того или иного производителя – Л.Т.). Как оказалось, это были только цветочки. Когда я зашел в меню покупки запчастей, челюсть была уже готова отвалиться. Мало того, что список основных категорий апгрейда имеет девять позиций, реальное количество всевозможных приспособлений и агрегатов легко переваливает за четыре десятка. Просто рай земной для фанатов тюнинга! Из хилой серийной машины вы можете создать сущего монстра, в котором трудно будет узнать прообраз.

Красота!

Сначала у меня возникли подозрения, что разработчики слегка слукавили, когда объявили 4X4 Evo2 игрой, "заточенной" под GeForce 3. Дело в том, что с виду она практически ничем не отличалась от первой части, даже некоторые модели внедорожников в обоих 4X4 Evolution одинаковые. Для чего, спрашивается, вообще нужна тогда чудо-железка?

Сравнение познается в деталях. В первом 4X4 Evo детальной проработке подвергалась лишь та часть ландшафта, по которой проходила трасса, остальные же участки можно было охарактеризовать словом "пустыня". В 4X4 Evo2 ситуация кардинально изменилась: проработан каждый клочок любой из локаций (а их около тридцати), даже в пустыне вы обязательно наткнетесь на какие-нибудь заросли местных кактусов или колючек. Кроме того, каждая из трасс не является статичной картинкой, на них постоянно происходит какое-нибудь движение, именно этим всегда славились треки Need for Speed. А какое в 4X4 Evolution 2 солнце... это надо видеть.

Торжественная порка

Ну вот, господа хорошие, хвалебные слова закончились, настало время экзекуции.



Когда-то это был обычный Jeep Liberty...

Во-первых, хочется сказать много недобрых слов в адрес моделлеров Terminal Reality. Еще в первой части 4X4 Evolution был заметен такой неприятный прецедент, как неграмотное распределение полигонов на модели автомобиля. Объясню, в чем дело: в каждого виртуального железного коня вбухано по пять тысяч полигонов, однако при этом проработка салона машины довольно скверная, более того, прозрачными являются лишь лобовое стекло и боковые окна передних дверей. Кроме того, начисто отсутствовал нормальный вид из кабины. Все эти огрехи спокойно перекочевали во вторую часть игры, что не делает разработчикам чести.

А вот господину, ответственному за физическую модель внедорожников, очень повезло, что он опоздал на наше собрание, ибо он сразу же получил бы томагавком по черепу. Физика в игре просто сказочная: машины способны забираться чуть ли не на отвесные стены, а от скальных пород при столкновении отскакивают так, как будто эти самые каменюги сделаны из резины. Я уже молчу о том, что опять забыли включить в игру систему повреждений. Непонятным оказалось и то, что при замене резины поведение машины на трассе практически не меняется, согласитесь, в реальности разница между



грунтовыми и асфальтовыми, к примеру, покрышками существенная. Однако самой мрачной шуткой оказалось поведение автомобилей под водой: выбраться оттуда они уже не могут, а вот если дно водоема прямое, то ваш железный конь спокойно поедет, урча мотором, и при этом будет даже медленно набирать скорость. Браво!


Лепото...

Пример для подражания

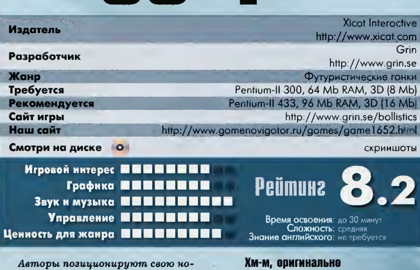
Вердикт очевиден: перед нами, пожалуй, лучший на сегодняшний день аркадный симулятор внедорожника. Да, эта игра не обладает великолепной, местами бешеной динамикой Insane, не может похвастаться проработкой физики Cabela's 4x4 Off-road Adventure, зато 4X4 Evo2 располагает огромным парком техники и просто невероятным разнообразием всевозможных дополнительных агрегатов, с которым не может сравниться ни один автосимулятор, включая NFS: Porsche Unleashed.

По хорошему счету, 4X4 Evo2 следует предлагать в автосалонах в качестве средства ознакомления потенциального клиента с интересующим его внедорожником. Однако прежде покупатель должен будет подписать бумагу о том, что он обязуется не выполнять значительную часть игровых трюков в реальной жизни.

Ballistics

Леонтий Тютелев

Неудержимый!



Издатель	Xicat Interactive http://www.xicat.com
Разработчик	Grin http://www.grin.se
Жанр	Футуристические гонки
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-II 433, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.grin.se/ballistics
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1652.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Авторы позиционируют свою новую футуристическую гонку Ballistics как Формулу-1 будущего. Дескать, в новом тысячелетии развитие технологий и пресыщение человечества стандартными развлечениями приведет к созданию таких вот гипершоу…

Ох, уважаемые, много мы встречали Формул-1 нового тысячелетия на своем веку. Много перепробовали футуристических гипершоу. И что, видели ли мы что-нибудь такое, что реально заставило бы нас остолбенеть, повергло в шок своей новизной, поразило невиданным игровым процессом? По большому счету, Wipe Out сказал все раз и навсегда в жанре гонок будущего, а сезонные стильные хиты, вроде Millenium Racer и Killer Loop, удивляли и радовали лишь шлифованием уже готовой идеи. И стоит ли после этого воспринимать всерьез совсем нескромные заявления товарищей из практически неизвестной компании под интересным названием Grin?..

Именно такого рода мысли бродили в моем сознании, когда шла установка описываемой игрушки.

Хм-м, оригинально

Сюрпризов я не ожидал, а надеялся лишь на то, что получу достойное играбельное произведение. Однако уже на стадии инсталляции проект стал вдруг “оригинальничать”: 99 процентов, 100… вот, сейчас предложит традиционно установить последний DirectX и будет таков… 110, 120… 200 процентов, 235… Да что же это такое?! Он что, хочет весь мой винт отхватить? А игрушка все устанавливалась и устанавливалась… Я сходил за чаем и почти допил свою порцию до конца, когда игра, на отметке то ли в 400, то ли в 500 процентов, наконец-то успокоилась. Что ж, разработчики уже справились со своей задачей. Определенно, футуристическая гонка, которая занимает на вашем жестком диске примерно один гигабайт, заслуживает самого тщательного рассмотрения и скрупулезной оценки. Там ведь просто не может быть геймплея на тысячу мегабайт!..

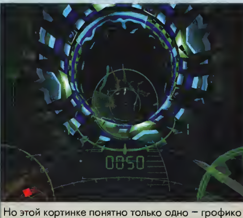
Так я думал, когда запускал творение компании под забавным названием Grin.

В общем-то, стандартно

Основное меню оказалось примерно таким, каким я и ожидал его увидеть. Именно подобные интерфейсы сплошь и рядом обнаруживаются в футуристических гонках. Максимальный минимализм, выдержанный стиль и строгая цветовая палитра. В Ballistics еще есть двигающийся с сумасшедшей скоростью бэкграунд. Функциональность на высоте, все под рукой, все понятно. Минус – невозможность толково отладить геймпад – обернулся тем, что пришлось садиться за антигоночный контроллер – клавиатуру.

В чемпионате основную роль играют деньги. Только вот с суммами авторы явно прокололись. Если уж вы выставляете свой проект как Ф-1 нового тысячелетия, то и нолей должно быть соответствующее количество. А то как-то несерьезно получается. Сейчас болид Ф-1 стоит, если я не ошибаюсь, примерно один миллион долларов. А в игре более совершенный крафт, нежели имеющийся поначалу в распоряжении, примерно семьдесят тысяч зеленых единиц. Да и призовые за победу относительно смешные. Ну да ладно, это не самый серьезный недостаток проекта. Хотя, возможно, в рассматриваемой игре это как раз и есть самый серьезный недостаток…

Впрочем, на тот момент я так еще не думал. Это потом, когда я одолел несколь-



На этой картинке понятно только одно – графика отличная



Вон, сверху, один из наших противников – на потолке

ко трасс на местных чудо-байках и чуть не свалился со стула от наплыва разного рода положительных эмоций, я вдруг понял, что Ballistics – это прорыв, возможно, это новая эра сверхскоростных футуристических гонок, что эта игра... впрочем, не буду сбиваться со стройного хода изложения своих мыслей.

Приготовления

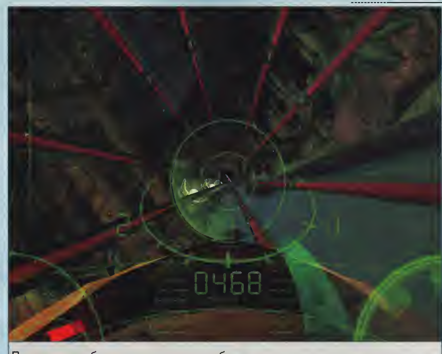
Так вот. Отладив худо-бедно клавиатуру и подивившись наличию нескольких не совсем стандартных игровых действий (например, активизировать систему охлаждения или исполнить разворот на триста шестьдесят градусов вокруг горизонтальной оси), ваш покорный слуга начал первый чемпионат.

Презентация очередного Гран-при производит хорошее впечатление. Величавый голос диктора за кадром рассказывает игроку об особенностях представленной трассы, камера в это время выделывает эффектные пируэты вокруг да около трека. Затем демонстрируют последние приготовления перед "полетом". Крафты на специальных приспособлениях устанавливаются на стартовые площадки, расположенные по периметру большой трубы, включается вид изнутри нашего болида. Все готово для старта. Три, два, один... Стоп! Еще не время для описания кульминации, которая начинается примерно через тридцать секунд после обратного отсчета, в тот момент, когда вы впервые пополните запас ускорения и используете его, зажав соответствующую клавишу секунд этак на пять. Кульминация будет позже, а пока еще немного теории.

Еще совсем немного теории

Трасса "новой Формулы" – это, если хотите, длинные, причудливой формы тоннели. Наши аппараты, которые представляют собой нечто суперскоростное, отдаленно напоминающее современные мотоциклы, способны скользить по любому участку трубы. То есть перемещаемся мы не только вперед, но и вокруг нашей, уже упомянутой, горизонтальной оси. "Полотно трека", "потолок", "обочины", "стены" – таких понятий в Ballistics не существует. Есть только поверхность трубы. Вы двигаетесь по ней, как вам заблагорассудится. Надо ли говорить о том, что труба так извивается в пространстве, предлагает нам такие немыслимые загогулины, что самые сложные американские горки кажутся по сравнению с ней прямолинейным участком для соревнования драгстеров. Есть прозрачные участки треков, есть места, в которых сквозь стройные ряды окон мы можем наблюдать очень впечатляющие футуристические пейзажи. Великолепно!

Труба имеет множество препятствий и определенных мест расположения бонусов. Помехи очень нестандартны. Я бы даже сказал – невиданны. В сечении труба, как не трудно догадаться, это обычный круг. А теперь отсеките двумя параллельными одинаковыми хордами края этого круга. Получится самое настоящее сужение. А если установить в круге перегородку из двух пересекающихся "диаметров" (просто крест)? А если этот крест через каждые пару километров поворачивать на определенный угол? Кстати, пара километров здесь очень маленькое расстояние, так как скорость передвижения в пространстве Ballistics немыслима! Есть тут еще несколько видов сооружений, которые очень неплохо осложняют нам жизнь.



Празрачная труба – видны атлична прарабатанные задники

Мы близки к кульминации. Последний теоретический абзац касается бонусов. Основные два, на которые стоит обратить внимание, – это ускорение и экстренное охлаждение. При своевременном использовании этих примочек победа вам практически обеспечена.

Это надо видеть, в это надо играть

Вот мы и добрались наконец до самого интересного места. Старт!

Труба, как бы оригинальна она ни была, не произвела на меня большого впечатления. Разные трассы видали, да и трубы в том числе. Средство передвижения и вовсе обыденно. Нечто такое, крутое, с соплами позади. Итак, поехали. Сразу предупреждаю, нижеследующий абзац будет наполнен нечеткими эмоциями, вероятно, междометиями, и вообще будет немного сумбурен. Что поделать, они меня удивили своим Ballistics!

Засвистели реактивные двигатели, и наша машина начала резво набирать скорость. Казавшаяся такой широкой труба очень быстро сузилась до мышиных размеров. Появились первые препятствия, объезжать которые приходилось весьма непривычным образом. Соперники ехали кто где, один по "потолку", другие "по стенам". Впрочем, быть может, это я несся по потолку или полз по стене. Скорость ощущалась великолепно. Управление хорошо гармонировало с дизайном трассы. "Прикольно! – подумал я. – Забавно, но не супер, а дай-ка использую ускорение..." То, что произошло в течение следующих секунд, меня буквально ошеломило. Рев турбин усилился, и мой крафт с и без того очень приличной скорости швырнуло вперед. Пространство словно изогнулось и всосало маленький "мотоцикл" в себя. Скорость росла в немыслимом ритме. Швы перекрытий замелькали как в кошмарном сне. Повороты, изгибы, препятствия и бонусы слились в одно мельтешащее месиво. Что вам там раньше говорили про самые быстрые игры? Что это Space Haste, Star Wars: Racer, Killer Loop? Забудьте навсегда! Самый быстрый игровой проект в мире – это Ballistics. Вам когда-нибудь хотелось в игре ехать чуточку медленнее, вас когда-нибудь пугала скорость по ту сторону экрана? Меня никогда, но в произведении команды с многозначительным названием Grin я уставал от бешеных ускорений и сбрасывал обороты при почти полном запасе энергии. Но, спустя несколько мгновений, вновь окунался в этот скоростной вихрь, полностью погружаясь в игру.

Вот так. Сначала было очень сложно ловить ритм, объезжать на такой скорости препятствия и подбирать бонусы. Мало того, мне казалось невозможным успеть сделать что бы то ни было. Однако это все еще игра, в которую можно играть. Главное – привыкнуть к Скорости.

Делаем выводы

А теперь позвольте приступить к резюмированию вышесказанного. Что мы имеем? Во-первых, очень интересные и необычные трассы и, как следствие, определенные находки в области управления. Во-вторых, неплохие игровые возможности в лице трех первенств с возрастающей сложностью. В третьих, и это самое главное, беспрецедентную скорость, такую, какой еще нигде не было. Скорость, которая преображает стандартный, в общем, геймплей, и не мешает при этом нормально играть. Вдобавок, игра располагает современной графикой и соответствующим случаю модным электронным саундтреком. Ожидалась посредственность, а получилось. Получилось мощно. Очень достойно. Если вы любите аркадные гонки, то это игру вряд ли стоит пропускать. Всем остальным рекомендую для общего развития – получите незабываемые ощущения.

Рубен Саркисян aka Formulistik

Второй царь одной горы

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	EA Sports http://www.easports.com
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 750, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.easportsf1.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1907.htm
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 8.5

Время освоения: около 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно



Итак, на наших глазах происходит рождение второго виртуального формулистического столпа. Идет борьба больших денег и огромного энтузиазма. В роли богатого дяди, которому не терпится подчинить себе рынок симуляторов Ф-1, выступает гигант Electronic Arts со своими приспешниками в лице вездесущих EA Sports, которые готовы просимулировать, как начинает казаться, все, что движется. Мощному тандему по-прежнему противостоит человек-идея, человек-симулятор и человек-фанат в одном лице, гений автосимуляции Джэфф Крэммонд.

До недавнего времени человек побеждал отлаженную машину по производству хитов: энергии сплоченной команды разработчиков хватало на то, чтобы Grand Prix 3 удерживал лидерство, несмотря на отчаянные попытки F1 2000 и F1 Championship Season 2000 изменить ситуацию в свою пользу.

Все поменялось нынешней осенью. GP3 разжился сомнительным продолжением, основанным на событиях позапрошлогоднего сезона (Season 2000 Expansion Pack), которое, кроме внешних изменений, по сути, оставалось той же самой игрой, что и оригинальный GP3. EA Sports же тем временем подготовили очень мощный современный проект (заметьте, третий за год – такими темпами можно завоевать любую рыночную нишу) под названием F1 2001, который мы сегодня и рассмотрим.


Особенно удачно получились болиды. Как настоящие!

Оболочка: радости и разочарования

Не все в игре так, как мы хотели бы это видеть, а некоторые вещи, которые изменили разработчики, и вовсе вызывают некоторое изумление. Как показалось, проект сделал небольшой шаг к упрощению. Причем очень незначительному, которое вряд ли оценят любители аркадных произведений, но которое, тем не менее, не придется по душе ценителям истинной симуляции. Поэтому данный ход выглядит странно. Когда пришла пора отлаживать игровой контроллер, я был неприятно удивлен отсутствию нескольких параметров чувствительности рулевого колеса и мертвой зоны, которые были предложены игроку в предшественнице. Все, что есть – speed sensitivity, и этого явно недостаточно для истинного имитатора.

Как показалось, проект сделал небольшой шаг к упрощению. Причем очень незначительному, которое вряд ли оценят любители аркадных произведений, но которое, тем не менее, не придется по душе ценителям истинной симуляции

Похожий процесс наблюдается уже по ходу первенства, когда игрок заходит в гараж для проведения настроек болида. Там жалко торчат четыре полосы прокрутки, ответственные за отладку самых важных узлов болида (но мы-то знаем, что в болиде каждый узел по-своему важен). Что за подстава?! Чуть позже я нашел маленькую кнопочку для "продвинутых" настроек. И только когда зашел туда, вздохнул спокойно. Все, что вашей автомеханической душе угодно, здесь есть: несколько элементов подвески, коробка передач, аэродинамика, стратегия на предстоящую гонку, тип резины. В об-



щем, все, что предусмотрено для настройки формулистического болида. Неплохо, что авторы предложили для каждой трассы свой стандартный сетап. Ленивый драйвер наверняка оценит этот шаг. И все равно немного непонятно, почему разработчики, как бы стыдясь развитой системы настроек, прячут ее подальше, выставляя напоказ позорные ползунки явно аркадной ориентации. Чтобы не покоробить чувства молодого игрока типа ламер, который не "догоняет" даже простых принципов отладки болида? Да он и не полезет в гараж никогда! В общем, не понятно и не слишком приятно.

Из игровых возможностей можно также отметить очень гибкую систему помощи игроку на трассе. Даже если вы мните себя настоящим профи, не побрезгуйте и зайдите в это меню, если что-то упорно не получается. Включите пару показателей на минимальные установки, и ездить сразу станет проще, да и взаимопонимания с игрой вы достигнете быстрее.

Разработчики сохранили в новом проекте очень полезный и похвальный режим обучения. Школа молодого пилота. Тут я вновь не удержусь от маленького совета: даже если вы в прошлом году получали тут образование, не поленитесь вновь пройти серию тестов. Физика в игре стала серьезнее, да и обновить ощущения от игры не помешает. И делать это лучше не в квалификации, а на трассах школы. Получится на порядок эффективнее, так как при обучении обыгрываются, традиционно, разнообразнейшие ситуации, тренируются практически все навыки.

Что касается всего остального – без нареканий. Изменился, стал удобнее и оригинальнее интерфейс. Настройки игры "под себя" выполнены практически безупречно: и графика, и звук, и детализация, и игровые контроллеры, и уровень сложности (реализма). Все нормально. За исключением уже упомянутого отсутствия детальной настройки контроллера.

Какое все вкусное!

Приготовления так приятны, когда ты знаешь, что впереди – отменный игровой процесс. После тщательной настройки, подгонки и тестирования в тренировочном режиме всего того, что обеспечивает нормальный геймплей, мы наконец-то оказываемся в чемпионате.

На выбор играющего все пилоты и команды ушедшего совсем недавно сезона. Перед нами самый современный симулятор Фурмулы-1, что, конечно же, играет на пользу проекту, увеличивая степень его игрового интереса. Мотивации при таком раскладе больше. Причем авторы до последнего момента отслеживали изменения, происходящие в Ф-1, и представили нам максимально свежий список участников первенства.

Начав сезон, игрок сразу же оказывается в боксах. Выполнено тут все тщательно и душевно, что очень успешно работает на создание игровой атмосферы (кто сказал, что в симуляторах не должно быть атмосферы?). Тут даже светофор висит при выезде на трассу. И если активизированы все правила, то выезжать необходимо исключительно на зеленый свет. Тем не менее, не обошлось без досадных вещей. Искусственные гонщики, хоть и являются отличными противниками на трассе, в нештатных ситуациях способны на откровенную тупость. Не заметить выезжающего из боксов игрока или "пнуть" нас как следует на старте, даже не предприняв попытки объезда, – это здесь случается.

Памятуя об очень даже неплохой физической модели предыдущей части, я задался резонным вопросом: "А что, собственно, могли улучшить разработчики за прошедшие полгода, и будет ли это заметно?" Оказалось, что улучшить можно всегда и все.

Если попытаться в целом охарактеризовать поведение машины в новом симуляторе, то надо будет отметить, что болид стал живее и утонченнее, если хотите. В игре гораздо лучше создается то самое ощущение скорости. Ощущение машины. В этом очевидный прогресс. Что же касается физики в целом, то при всем желании я не могу сказать, что наблюдается гигантский прорыв. Умеренно лучше. Адекватнее. Правдоподобнее.
Но именно настолько, чтобы уместно было проводить параллели с GP3. Когда машина на трассе – ничто не заставит вас усомниться в том, что перед нами очень дотошный симулятор, который готов бросить перчатку произведению Крэммонда. Постигать мастерство прохождения поворотов придется очень долго. Идеальная траектория так и норовит уйти куда-то в сторону, а если ты ловишь ее и идешь по ней, как кажется, очень грамотно, то обнаруживаешь чуть позже, что ехал непростительно медленно! Тренировки, тренировки и еще раз тренировки.
И большое терпение. Гигантское терпение, чтобы раскусить этот крепкий орешек под названием F1 2001!

А вот с повреждениями не все гладко. Ну не могу я простить игре того, что она "закрывает глаза" на отсутствие, скажем, колеса. Не бывает так в жизни, а если и бывает, то крайне редко. В остальном – порядок. Правда, не мешало бы внедрить телеметрию, но разработчики посчитали, наверное, что если игрок типа ламер вдруг увидит непонятные графики, то бросится от игры как черт от ладана и больше к гоночным произведениям EA Sports не притронется!



А вот осодки, увы, понровились не очень сильно



На выбор играющего все пилоты и команды ушедшего совсем недавно сезона. Перед нами самый современный симулятор Фурмулы-1, что, конечно же, играет на пользу проекту, увеличивая степень его игрового интереса

Красиво и звучно

Сегодня далеко не последнюю роль в автосимуляторах играет графика. Это раньше можно было смело "забить" на красоту внешнего вида произведения, отделавшись красотой внутреннего содержания, то бишь физической модели. Сейчас все строже. И кому, как не EA Sports, лучше знать, чего хочет от внешности игры простой геймер. И они без видимых усилий в течение года создают лучший графический engine среди всех хардкорных автосимуляторов. Придраться к чему-либо действительно очень сложно. Скриншоты говорят сами за себя. Модели болидов близки к идеалу, проработка трасс выше всяких похвал. Ну, а единственное, к чему можно предъявить совсем небольшие претензии – это реализация дождевых гонок. Да и то это будут "наезды" на уровне мелких придирок типа: "А вот в Grand Prix 3 отражения в асфальте были куда лучше!". Ах да, готовьте современную машину: для такой графики нужна мощная конфигурация.

Звук полностью трехмерный. Объемное звучание F1 2001 является самым продвинутым в жанре автосимуляторов. И я уверен, одним из лучших в компьютерных играх вообще. Отдыхает даже обновленная версия GP3, обладающая встроенной поддержкой стандарта EAX.

Выводы в данном случае будут предельно короткими. Однозначный must-have для все поклонников автосимуляторов. Игра стоит в одном ряду с GP3 по общему уровню качества симуляции. Проигрывает пока только по степени народной любви. И думаю, будет долго еще проигрывать. А новых сезонов для GP3 патчмейкеры сделают столько, что сами EA Sports позавидуют!

F/A-18 Precision Strike Fighter

ПРОКЛЯТЫЙ ПРИЗРАК

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Пришла весна – и некрофилы
Достали заступы и вилы
(народное руководство к действию)



Издатель	Xicat Interactive (http://www.xicat.com)
Разработчик	Graphic Simulations (http://www.graphsim.com)
Жанр	Авиосимулятор
Требуется	Pentium-II 233, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-II 400, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb), джойстик
Сайт игры	http://www.xicat.com/games/FA18.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2088.html
Смотри на диске	скриншоты, список горячих клавиш (PDF-формат)

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 6.2

Время освоения: пара дней
Сложность: высокая
Знание английского: требуется

Призрак? Он самый. Эта вещь была хороша четыре года назад, в славном девяносто седьмом. Тогда авиасимулятор F/A-18 Hornet 3.0 смотрелся очень даже ничего. Натурально. Хардкорно. Аскетично, но стильно.

Потом вышло его продолжение про новую корейскую войну – тоже было ничего.

А вот сейчас, четыре года спустя, мы получили Precision Strike Fighter. Это вовсе не сиквел, и не дальнейшее развитие Hornet 3.0, как вы можете подумать.

Это он сам, собственной персоной. Вся разница между продуктом урожайного 1997-го и тем, что мы видим сейчас – текстуры, все-таки натянутые на ландшафт плюс поддержка 3D-ускорителей. Остальное осталось в практически неизмененном виде.

С точки зрения жанра в целом, Precision Strike Fighter – очень показательная вещь. На ее примере хорошо демонстрировать, как отмирают стандарты геймплея и интерфейса. Именно так. Графика вполне приемлема по нынешним стандартам, но все остальное моментально выдает выходца из могилы. И сейчас мы поговорим об этом подробнее.

Пристегните ремни

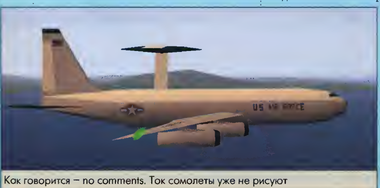
Статическая неинтерактивная кабина. Если не ошибаюсь, впервые от статической кабины отказались создатели Joint Strike Fighter. Релиз этой игры состоялся в конце 1997 года. Тогда подобное новшество было довольно смелым и существенно опережало свое время. Получилось все же чуток похуже, чем обычно.

А как обстоит дело сейчас? Последним симулятором "Хорнета" был Jane's F/A-18 (по ходу рецензии мы не раз и не два будем вспоминать об этой игре). Двухтысячный год. Кабина только виртуальная и абсолютно интерактивная – сплошной point-and-click.


Цвет ИЛС запоминается, и это хорошо

Так вот, весь интерфейс PSF прямо указывает на 1997 год.

Нет, виртуальная кабина в нем тоже есть. Еще бы ее не было – в конце концов, впервые она появилась на Strike Commander.



Как говорится – no comments. Так самолеты уже не рисуют

Но выглядит там все настолько примитивно... Как раз настолько, насколько и было четыре года назад. Например, в виртуальной кабине не работают никакие приборы.

В свое время "интерактивность" казалась мне чем-то вроде извращения. Правда, извращения забавного. Трудно было представить, что кто-то бросит джойстик и схватится за мышь, чтобы начать нажимать ей кнопки на приборной доске.
Но вскоре выяснилось, что в обычную клавиатуру, с которой все обычно и нажималось, просто "не помещаются" все управляющие воздействия. Сейчас "интерактивная кабина" – это тоже стандарт; некоторые игры, такие, как, например, Fly! без нее просто немыслимы.

В PSF этого тоже нет. В результате управление неудобное, надо запоминать массу клавиш, а сконфигурировать дисплеи "под себя" невозможно в принципе. Тут, кстати, добавляется еще и то, что в PSF моделируется не "Супер Хорнет" – F/A-18E, а его предшественник, F/A-18C. Там, где у "супер"-модификации был шикарный сенсорный дисплей, на который при желании можно было взвалить очень многое, у F/A-18C установлена простенькая панель с кнопками. Заставить ее отображать информацию по твоему выбору, ясное дело, невозможно.

Все вместе это выглядит так, как если бы сейчас какой-нибудь разработчик прикладных программ выпустил точный римейк своего продукта пятнадцатилетней давности. Все в соответствии, необходимые операции поддерживаются полностью, но отсутствует поддержка мыши и интерфейс из выпадающих меню – потому что пятнадцать лет назад до такого еще не додумались.


Как в старые добрые времена – приборная доска на отдельном экране

Хардкор

Этот термин вполне можно применить к PSF. Если не начинать выяснять, что он вообще должен означать. Вещь не для начинающих.


Пуск AMRAAM. Неплохой дымный шлейф

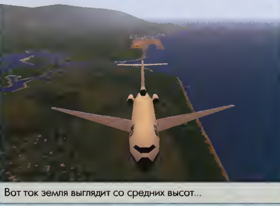
к лучшему на сегодняшний день симулятору "Хорнета" (как уже неоднократно говорилось, это Jane's F/A-18), заметим, что в его кампании "динамизм" присутствовал очень и очень косвенным образом. Именно по этим причинам.

А что с PSF? Нетрудно догадаться, что вихрь стильно. В PSF есть и текстуры, и более-менее приличные облака, и динамическое освещение, и, конечно же, поддержка разных 3D-ускорителей, но все это совершенно не производит впечатления. На данный момент существуют вещи и получше.

Я даже не могу сказать, что PSF ничем не режет глаз. Мне не нравится, что ракеты под крыльями висят в воздухе – пилоны до них "не доходят". На форсаже в соплах начинают светиться голубоватые кресты – следствие слишком грубого изображения форсажных "языков". Наконец, (да, это придирка, но очень уж быстро привыкаешь ко всяким милым мелочам) факел ракеты горит все время ее полета.

Ну и опять-таки, виртуальная кабина. В нашем третьем тысячелетии сразу бросается в глаза, что ни дисплеи, ни ИЛС не работают. В этом режиме ИЛС проецируется в шлем. Сейчас в таком сознательном отступлении от реализма нет ни малейшей необходимости.

Впрочем, попадаются вещи и похуже. Не так уж этот PSF и слаб с точки зрения графики.


Вот ток земля выглядит со средних высот...

Водить самолет довольно просто. Критические режимы практически отсутствуют – в штопор эта штуковина не валится. Один из самых сложных элементов "морского" авиасимулятора (я говорю об авианосных операциях) в общем-то тоже пришел из прошлого. Авианосец стоит на месте, а самолет весьма терпим к резким ударам о палубу и неплохо управляется на малых скоростях. Режим автоматической посадки, ясное дело, присутствует. Особо экстремальных занятий типа дозаправки в воздухе не предусмотрено, потому что четыре года назад всерьез такое не моделировалось. Немного тренировок, и вы успешно освоите это дело.

Камень преткновения здесь – это не пилотирование, а авионика. Сделано довольно жестко. Практически полное моделирование работы радара в разных режимах, включая и режимы автозахвата для маневренного ближнего боя. Вот тут нужно внимательно изучать описание и запоминать изрядное количество всяких клавиш. Так интерактивная кабина вновь мстит за свое отсутствие. Кроме того, как мне кажется, даже без интерактивности управление можно было бы скомпоновать и получше.

С другой стороны, ваш арсенал довольно маленький (пожалуй, даже слишком маленький) и с каждым видом оружия разобраться легко. Это вам не Jane's F/A-18. Захват же какой-либо цели радаром имеет маленький и интересный нюанс: "запершись" на цели, вы можете переключить вид на нее и произвести идентификацию с абсолютной точностью. Такое действие считается вполне легитимным. Я, по крайней мере, не нашел в настройках реализма ничего такого, что запрещало бы подобные выверты.

Но в целом, повторюсь, вещь довольно сложная. Новички на ней, скорее всего, застрянут. Даже несмотря на неплохой обучающий раздел – с текстом, учебными миссиями и даже видеороликами. Все же начинать свое знакомство с боевыми авиасимуляторами надо с других произведений.

Много маленьких нашивок

За четыре последних года в концепции построения кампаний в авиасимуляторах прошел целый ураган. Разработчики примерились, опробовали, применили и, в большинстве своем, успешно отказались от идеи полностью динамической кампании. Несмотря на все свои перспективы, эта вещь оказалась куда менее реалистичной и интересной, чем разные наборы из "фиксированных" миссий. Возвращаясь всей этой несостоявшейся революции успешно пронесся у него над головой. Его кампания – это обычная, строго линейная последовательность жестко заданных миссий. Выполнил одну – получил нашивочку определенной расцветки; теперь она будет демонстрироваться в твоем досье. Собрал все нашивки – и порядок, игра закончена. В принципе, это не так уж сильно отличается от сегодняшних стандартов, но причина здесь только в том, что когда караван повернул назад, замыкающий верблюд превратился в головного.


Сбитая мишень. Здесь при учебных стрельбах используются настоящие мишени, а не "глупые" МиГи

Есть там и режим Instant Action – в него включены все те же самые миссии из кампании, с той лишь разницей, что их можно выполнять в произвольном порядке. Надо сказать, что даже в 1997 году это считалось дурным тоном.

Ну и редактор. Редактор как редактор, ничего особенного.

В соответствии с...

В процессе ознакомления с игрой я навестил сайт издателя – компании Xicat Interactive. Коллектив, безусловно, интересный. Хотя бы тем, что именно эта фирма строит сейчас свой альянс с "Джейнс", успешно ушедшей из-под крылышка Electronic Arts. Но это к слову.

О PSF там говорится не очень много – как и принято на сайтах издателей. Но зато, когда речь заходит о графике, тут и там мелькают слова "stunning", "incredible" и все такое прочее.

В принципе, так тоже принято делать. Но я бы в данном случае постеснялся.

Как уже говорилось, Hornet 3.0 абсолютно не имел текстур на местности. Но вместе с тем смотрелся довольно

Ну так что?

Что такое "отрицательная рецензия"? Это когда игру ругают всю дорогу, а в конце выставляют ей совсем крохотный рейтинг. С первой фазой мы, судя по всему, справились – ругань шла практически непрерывно. Дело за малым: размахнуться, и...

Но такой подход будет неправилен. И вот почему.

Если говорить именно о "хардкорном симуляторе", то тут Hornet 3.0 не так уж и много потерял в своей новой инкарнации. Эта штука, несмотря на все вышесказанное, по-прежнему неплохо изображает F/A-18C. Я это признаю, и признаю с удовольствием. Особенно если вспомнить, что за эти четыре года симуляторы, конечно, совершенствовались, но вот стандарты жанра (как ни парадоксально) снижались. Наше время подходит к концу, а потому я не стану тратить его остатки на лекцию, в очередной раз посвященную теме "Что такое попса, и как с ней бороться".

Скажем лишь, что вот в этой замогильности PSF есть и свои плюсы, причем не такие уж и маленькие.

И, тем не менее, если я захочу в очередной раз оседлать этот истребитель-штурмовик, то врублю не PSF, а, конечно же, Jane's F/A-18.

Леонтий Тютелев

Самый масштабный экстрим

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.ru
Разрабатчик	Innerloop http://www.innerloop.com
Жанр	Спортивная аркада
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 466, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	нет
Наш сайт	нет
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■■■
Управление ■■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■■

Рейтинг 7.9

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется




Вам нужны комментарии?

Так сложилось в нашем разделе, что симуляторы всяческих экстремальных забав достаются Драйверу. И такая ситуация всех вполне устраивала. Однако сегодня традиция сломана: Вкимук похоронен под стопками гоночных релизов, и разбираться со спортивными игрушками ему недосуг. Пришлось мне за него отдуваться. И я не огорчен. Познакомился с очень дельным произведением.

Экстремальные игрушки выходили всегда. Не в больших количествах, но с радующим постоянством. Что мы видели? Попробую напрячь свою память: сноубординг, горные лыжи, скейтбординг, серфинг, скайдайвинг, ролики, street luge (не знаю русского аналога этому термину, уж извините)... Возможно, что-то забыл.

Встречались разные игры. Некоторые объединяли сразу несколько видов спорта, другие – нет. А вот статус хита получило единственное произведение – Tony Hawk's Pro Skater 2. Совсем недавно объявился очередной представитель экстремального класса - Maximum Sports Extreme. Издает проект очень уважаемая контора Infogrames, и это о чем-то говорит. Игрушка, что бывает нечасто, практически не раскручивалась, но масштабы ее потрясают.

Серьезное начинание

О серьезности разработки говорят многие вещи. Когда шли предстартовые "представления" тех, кто трудился над проектом, появился один совсем неигровой логотип. Батюшки светы, да это ж Ninja Tune – популярный английский звукозаписывающий лейбл! Очевидно, что проблем с музыкальным сопровождением у игры не будет. Вполне наглядно и другое: если уж музыке разработчики уделили столь пристальное внимание, значит, они действительно хотели воссоздать атмосферу настоящего экстремального спорта, с соответствующими персонажами, музыкальными произведениями, стилем. Заставки заканчиваются, и вместо привычного ролика нам предлагают посмотреть игровое демо. Тут структура статьи сознательно мною ломается, ибо о графике этого произведения надо говорить сразу, не откладывая это занятие на потом. При такой графике необходимость в каких-то роликах отпадает сама собой.

Идеальное оформление

Главное, что отличает разработку от всех предшественников вместе взятых – это гигантские открытые пространства. Раньше были либо уровни, либо трассы, на которых проходили заезды. Дальше ограниченных участков нас пускать никто не собирался. То, что показали нам Innerloop устанавливает новый стандарт для моделирования пространства в играх такого плана. Со спортивными произведениями проводить параллелей даже и не стоит. Ничего подобного вы там никогда не найдете. Лично мне на ум пришло два гоночных творения. Это Motocross Madness 2 и 4X4 Evo2. Именно в этих играх мы видели настолько обширные открытые пространства.

Проработка уровней в Maximum Sports Extreme выполнена выше всяких похвал. Я только и делал, что охал и ахал, когда впервые узрел демо. Самые красивые горные и прибрежные зоны Земли подверглись тщательному переводу в компьютерный формат. Причем эти локации выглядят еще красивее, чем в действительности – авторы дали волю своему воображению.

Сложный рельеф легко уживается здесь с многообразием ярких, но в то же время очень правдоподобных текстур высочайшего качества. А как тут реализовано освещение! Будь то закат, полдень или рассвет – все выполнено просто исключительно! На местности достаточно объектов третьего плана – деревьев, кустарников, сооружений. Дистанция прорисовывается очень далеко. Никакого "ограничительного" тумана нет! Стоя на вершине горы, вы можете наблюдать во всей красе отрывшийся пейзаж. Пейзаж изумительный.



А внизу такие чудесные горы!

После описания всех этих красот можно понять, почему игра приемлемо шла на второй GeForce только со средней детализацией текстур и не в самом мощном разрешении 800 на 600 пикселей.

Присутствуют, разумеется, и недочеты, которые касаются визуализации спортсменов и средств передвижения. Фигуры атлетов не достаточно детализированы, да и полигоны иногда вываливаются. Заметно это, в основном, на повторах. Хотя, если учесть великолепие окружающей природы, эти минусы станут очень незначительными.

Помимо отличной музыки (а она, без преувеличений, очень грамотно вписывается в игру), проект располагает очень качественным звуком, к которому лично у меня нет никаких претензий. Насыщенность игры звуковыми эффектами нормальная, ничто не раздражает.

Интерфейс удобен и понятен. Контроллер отлаживается. Что еще нужно обычному геймеру? Ничего.

К оформлению претензий нет. Все настолько чудесно, что странно становится. Ждешь подвоха со стороны игрового процесса.

Пять с половиной физмоделей

Масштабы произведения чувствуются практически во всем. Масштабная музыка, масштабная графика. Теперь вот еще и масштабные игровые возможности.

Разработчики поставили перед собой очень сложную задачу – поместить в Maximum Sports Extreme несколько особенно популярных экстремальных видов спорта, объединив их в чемпионаты по многоборью. Раньше такое уже где-то было. Не рискну воспроизвести подробные детали, но отчетливо припоминаю, что получилось плохо. При одном нормально работающем режиме, явно хромал другой. А тут?

Смотрите, что у нас есть. Сноубординг, спуск на доске с песчаной поверхности, горный велосипед, квадроцикл, прыжки с вышки на канатах, полеты на дельтаплане! Целых шесть разнообразных дисциплин. Давайте объединим два вида спусков на доске, так как в целом они очень схожи по физике. Все равно цифра впечатляет! Пять физических моделей сумели создать разработчики. И мой восторг так силен потому, что каждая модель живая. Она работает! И работает настолько хорошо, насколько это необходимо аркадному спортивному проекту для того, чтобы нам было интересно в него играть.

Управление достаточно детальное. Помимо направляющих клавиш, есть кнопка действия (в разных ситуациях она исполняет нужное телодвижение), трюка, ускорения и тычка (назначение данной клавиши не совсем понятно).

Ускорение называется boost и дает солидный прирост скорости в любом виде спорта. Также оно играет роль своеобразной лакмусовой бумажки, позволяя нам безоговорочно отнести игру к аркадам. Но не думайте, что тут все просто. Победы придут к вам только после долгих тренировок. Кстати, именно с тренировочного режима я бы и порекомендовал вам начать знакомство с игрой.



Экстремальное многоборье

После нескольких разминочных миссий наступает черед первого, самого "незначительного" чемпионата, который состоит из трех трасс. Всего же в игре ровно двенадцать локаций, каждая со своей программой многоборья.

На выбор четыре персонажа: две симпатичных особы женского пола и два мужичка. Прикинуты стильно. Произносят ключевые для себя фразы, приветливо помахивая руками. Меня очаровал мулат Рага, когда сказал: "Wassup, men!"

Соревнования построены по принципу непрерывного действия. Номера программы сменяют друг друга в реальном времени, а победителем признается участник, показавший абсолютно лучшее итоговое время по всем дисциплинам. Так что если вы не сильны в каком-либо конкретном виде спорта, у вас будет хорошая возможность реабилитироваться в другом.

Вот рядовой пример одного Гран-при. Участники стартуют на сноубордах, преодолевают горный участок, скатываются к небольшому плато, где быстро скидывают с ног доски и пересаживаются на дельтапланы. Летят дальше, приземляются и бегут к квадроциклам. Еще отрезок трассы. Далее следует горный велосипед. Последний участок, и вот он, финиш. С виду несложно. А на деле...

На деле надо, как уже говорилось, тренироваться. Фактически, вам предлагают в течение трех-пяти минут сыграть в четыре-шесть мини-игр, в каждой из которых свои навыки управления. Как легко ехать на квадроцикле, но зато как непросто на следующем этапе лететь на дельтаплане! Кстати, дельтаплан, по-моему, самая коварная штука в этой игре. Особенно сложно будет научиться приземляться в нужное место. Поэтому на данную дисциплину я советую вам обратить особенное внимание в режиме тренировки.

А для всех ли?

Ах да, я еще не сказал о субъективных ощущениях от игрового процесса. При всей масштабности и проработанности проект может быть просто неинтересным, хотя бы в силу необычной тематики. Все это не так. Мне геймплей пришелся по душе.

Динамика игры на высоте. Практически все виды спорта скоростные и требуют от игрока хорошей реакции. Дополнительный момент сложности, как уже говорилось, быстрая смена условий гонки и необходимость перестроиться. Ну, а логичной наградой за все труды становятся новые трассы, которыми можно просто любоваться, катаясь на велосипеде или летая на красивом дельтаплане с прозрачными крыльями.

И все же я не рискну рекомендовать Maximum Sports Extreme всем без исключения. Это проект для тех, кто мыслит немного нестандартно, кто любит экстрим и новые ощущения. Простой обыватель может просто не понять всей прелести этого отлично сбалансированного, красивого аркадного продукта. Не беда. Игра создавалась для ценителей и знатоков экстремального спорта, которых с каждым новым днем становится все больше и больше.



Решительная леди, экстремальная

Microsoft Flight Simulator 2002

Роль и место

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Издатель	Microsoft www.microsoft.com
Разработчик	Microsoft www.microsoft.com
Жанр	Гражданский авиасимулятор
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 650, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb
Сайт игры	http://zone.msn.com/flightsim
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1970.htm
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм (управление)
Ценность для жанра

Рейтинг 8.1

Время освоения: неопределимо
Сложность: варьируется
Знание английского: обязательно



Не далее как вчера участник одного любимого мною форума спросил: а зачем вы вообще играете во всякие игрушки? Чего ради тратить время? (Наверняка каждому из вас хоть раз приходилось отвечать на подобные вопросы).

Понятно, что ему незамедлительно начали объяснять. Я тоже задумался над тем, что бы такое сказать поэффектней... а потом поймал себя на том, что мои мысли плавно перешли к Microsoft Flight Simulator – ко всей династии в целом.

И это – очень характерный переход.

Из той информации, что была ранее доступна об MSFS2002, я сделал такой вывод: ничего революционного там не будет, за исключением существенно улучшенной графики и нормального моделирования воздушного движения в динамических сценариях. В общем, так и получилось, если не считать некоторых мелочей – вроде слегка измененного интерфейса и нового набора "фирменных" самолетов. В данном случае, появились новые модификации "Сессны", в частности, гидросамолет, был добавлен "Боинг-747", а вот "Конкорда" мы недосчитались. Кроме того, в рамках ненавязчивой рекламы побочного продукта (как вы, вероятно, уже поняли, я говорю о Combat Flight Simulator 2) к списку был добавлен палубный "Корсар".

Вот так теперь выглядит Чикаго в сумерках


Облака здесь еще лучше, чем в Combat Flight Simulator 2

Ну и конечно, как и принято от версии к версии, было увеличено количество аэропортов и детально смоделированных ландшафтов.

Вроде бы, ничего особенного. Но скажем сразу: MSFS2002 – это, безусловно, лучший гражданский авиасимулятор на данный момент и, видимо, один из лучших авиасимуляторов вообще. Мало того, в отличие от многих своих собратьев по жанру, MSFS имеет отличные продажи; самое интересное, что это достигается отнюдь не за счет "попсовости". В рядах поклонников этой вещи можно найти и, как говорится, "казуалов" (они-то и образуют основу рядов), и очень продвинутых людей, которые сами занимаются созданием моделей самолетов и аэропортов (открытая архитектура игры и наличие всевозможных редакторов вполне позволяют этим заниматься).

Так было и так будет; я полагаю, что у MSFS2002 все получится еще лучше, чем у его предшественников. Почему так происходит? Сейчас разберемся.

Главное оружие

Итак, мы говорим о завоевании сердец не особо продвинутых пользователей. Что для этого нужно?

Для этого нужна красивая графика. Народ любит рассуждать о вещи под названием "чувство полета". Откуда это чувство берется, толком непонятно, и объяснить никто не может. Но есть подозрение, что все эти чувства извлекаются исключительно из красивой картинки – вылизанный самолетик на фоне пушистых облаков, а где-то внизу городские кварталы, заснеженные горы, лес, и все такое. Реалистичность здесь играет минимальную роль.

В этом отношении предыдущие версии MSFS были, что называется, функциональны. Я не могу сказать, что разработчики вообще не старались сделать игру посимпатичнее, но она существенно проигрывала по графике многим авиасимуляторам.

Вот тут MSFS2002 действительно получился весьма продвинутым продуктом; в этом разработчикам здорово помог уже упомянутый Combat Flight Simulator 2. Лично я CFS2 недолюбливаю, но должен признать, что графический движок этой игры был вполне на уровне. Результаты его использования сказались незамедлительно.

Облака в MSFS2002 однозначно лучше, чем в обеих сериях Fly!. Очень симпатично получилось. Тяжелые самолеты, поднявшись на высоту, начинают оставлять за собой инверсионные следы (здесь, вероятно, надо поблагодарить те дымные шлейфы, которыми нас радовал Combat Flight Simulator 2). Налицо настоящие виртуальные кабины. Нечто подобное было и в MSFS2000, но тут все смотрится существенно лучше. Я напомню, что ни Fly!, ни Flight Unlimited 2 и 3 виртуальными кабинами не обладали вообще. Сделаны они относительно неплохо; в "Сессне", например, верньеры радиопанели действительно трехмерны.

Ну и, наконец, земля. Количество трехмерных объектов превзошло всякие пределы. Теперь города по плотности

"застройки" приближаются к тому, что нам приходилось видеть, скажем, во "Фланкере". Появились даже трехмерные деревья; мало того, они (вместе со всем ландшафтом) даже меняют свой цвет в зависимости от времени года. Единственное замечание – разработчики не совсем выдержали масштаб; деревья оказались несколько крупнее, чем положено.

Одним словом, все стало смотреться очень даже симпатично. Теми картинками, которые нам предлагает MSFS2002 действительно можно любоваться. А что еще нужно простому гражданину, которого тонкости летной модели не особо интересуют?

Кстати, о моделях.

Neverending Story

Спор о летных моделях от Microsoft идет уже очень много лет. С обеих сторон выступают люди очень серьезные и аргументы у них весьма основательны. Чаще всего говорят о неадекватном поведении самолета на критических и закритических углах атаки. Ну что тут скажешь? В могучем разделе помощи летчик-приколист Роб Мачадо объясняет, как водить самолет, доходит до сваливания, но помалкивает о штопоре. Судя по всему, его как не было, так и нет; мне не удалось заставить штопорить даже самолеты со стреловидными крыльями. Иногда у них все же проявляется некий почти неуправляемый режим, но это не штопор.

Разрушение вследствие перегрузок отсутствует. Я с удовольствием крутил мертвые петли на "Боинг-747". Это, кстати, не такая уж и мелочь; в любом авиасимуляторе должна быть заложена такая возможность, а уж в симе тяжелого самолета – и подавно.

С другой стороны, в нормальной ситуации MSFS, как и обычно, очень хорош. В конце концов, не зря же его кое-где используют в качестве тренажера.

Насколько "доступно" пилотирование машин в этой игре? Вполне. На низком уровне сложности управление почти любым самолетом осваивается стремительно – сел и полетел. На уровне полного реализма все становится, конечно, сложнее, но ни с чем инфернальным вы не столкнетесь (если не считать "Белл-Джет-рейнджер" на режимах, близких к висению. Кстати, его моделька заметно изменилась: в MSFS98 и MSFS2000 вертолет можно было вогнать в такой режим, что он становился абсолютно неуправляемым – просто переставал отвечать на движения ручки циклического шага. Сейчас такого нет; практически любое вращение можно парировать.

Ну и самое главное в том, что относится к сложности вождения всех этих аппаратов. Вся работа с бортовым оборудованием носит необязательный характер. Оно, конечно, там моделируется, хотя и не с таким фанатизмом, как во Fly!, но сделано там все так, что и без него можно отлично обойтись. Самолет уже на полосе, двигатель работает, аппаратура включена – вперед. Можно играться с настоящими навигационными картами и радиокомпасами, а можно просто развернуть соответствующее окно и посмотреть, над какой местностью в данный момент ты и проползаешь. "Народность" и реалистичность не отрицают друг друга, и это – одно из главных достоинств всей серии MSFS. Чуть позже мы поговорим об этом более подробно.

Милая мелочь

Впервые реалистичный контроль воздушного движения появился во Flight Unlimited 2. Надо сказать, что этот шаг был довольно необычным, особенно для разработчиков Looking Glass. Я напомню, что предыдущая версия не блистала абсолютно ничем, кроме ну очень красивой графики. Моделирование кучи самолетов, каждый из которых летит по своим делам, все болтают с диспетчерами на определенных частотах и выполняют их указания, стало довольно неожиданным рывком к реализму.

Получилось у них очень эффектно; удивительно, что ни во Fly!, ни в MSFS2000 ничего подобного не было реализовано.

"Контролируемое пространство" разработчики Microsoft сделали только сейчас. Понятно, что за это их можно только похвалить: чем больше игра будет содержать в себе удачных находок, тем лучше она получится.

Выглядит все довольно интересно. При насыщенном динамическом сценарии, когда вокруг носится много машин, вам действительно приходится запрашивать посадку – в противном случае, слишком легко "вмонтироваться" в коллегу, который, к примеру, идет на взлет по выбранной вами полосе. Если правильно построить диалог с диспетчерами, то чистая дорога в небе вам гарантирована.

Но. Даже это не является чем-то обязательным. Если вы просто отрабатываете какие-то элементы полета, то никто не заставляет вас заниматься подобного рода рутиной. Отключаем динамический сценарий – и все, теперь мы парим в гордом одиночестве и можем заниматься чем угодно. Никто и слова не скажет.

Роль и место

Ну что ж, пора нам наконец, вернуться к тому, с чего мы начали – почему в разговоре о том, что компьютерные игры необходимы, вся серия MSFS окажется хорошим живым примером.

А вот почему. Я не встречал другой игры, которая настолько доступно и в то же время качественно выполняет свою образовательную роль. Хорошие симуляторы вообще славятся своей познавательностью, но MSFS здесь бьет все рекорды. Fly! со своим чудесным описанием был, конечно, очень хорош, но на новичков никак не рассчитывался.

С MSFS история совершенно другая. Он вполне доступен для человека с любым уровнем летной подготовки – хоть виртуальной, хоть реальной. И в то же время он исключительно детален – но абсолютно не заставляет углубляться в нюансы.

Я могу сказать, что сейчас необходимость заполнять графы относительно сложности и времени освоения вызывает у меня серьезную проблему. Очень редко попадаются игры, которые в зависимости от подхода к ним то становятся в один ряд со всевозможными встроенными в винды пасьянсами, то – опять же, при желании – блистают такой проработкой, что любой профессионал оценит их как must have.

Лично я отношусь к MSFS примерно так же, как дьявол к земным соблазнам – если бы их не было, наверняка возникли бы серьезные проблемы с вербовкой сторонников.

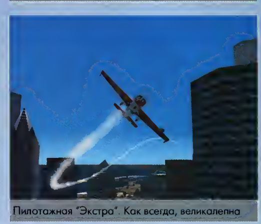
Но, в отличие от дьявола, таких соблазнов я и сам не чужд.



Вот такие у MSFS2002 виртуальные кабины



Пенный след на воде. Молодцы



Пилотажная "Экстра". Как всегда, великолепна

The F.A. Premier League Manager 2002

Вадим Спицын

Искусство делать деньги

Издатель	EA Sports http://www.easports.com
Разрабатчик	EA Sports http://www.eosports.com
Жанр	Футбольный менеджер
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	
Наш сайт	http://www.gomenavigotor.ru/gomes/game2228.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 5.1

Время освоения: около часа
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Вместе с проснувшимся после летней спячки большим футболом стартовал очередной сезон и в футболе виртуальном. Первым, как и обычно, вступил в борьбу за симпатии болельщиков мастодонт жанра спортивных симуляторов – компания EA Sports.

Несмотря на все величие именитых девелоперов, The F.A. Premier League Manager всегда был и остается извечным вторым номером на рынке футбольных менеджеров. Истинные ценители этого жанра без всяких сомнений отдают свое предпочтение более тонкому и продуманному Championship Manager, а для PLM остаются эстетствующие граждане, которым претит спартанская простота CM, а также та часть любителей "мониторного футбола", которая усаживается "поменеджерить" исключительно в перерывах между симуляторными баталиями.

Изменить существующее положение вещей, даже для такого гранда, как EA Sports, задача неимоверно сложная. И тем не менее, нынешняя осень дала компании такой шанс, ибо их потенциальная клиентура, уже уставшая грезить о CM4, вполне могла бы, хоть и на время, переключиться на The F.A. Premier League Manager 2002.

Для этого от EA Sports требовалась какая-то "малость" – сделать что-то принципиально новое...

Я знаю, что вы делали прошлым летом

Впервые запустив игру и попав, как водится, в главное меню, ваш покорный слуга поначалу решил, что по какой-то чудовищной ошибке он оказался в прошлогоднем PLM 2001. Если бы не увиденное минутой ранее новое интро, то голову наверняка бы посетила мысль поступить как в одном известном анекдоте – выйти и снова зайти. Однако, многообещающее число "2002" подсказывало, что все нормально, а посему было принято решение продвигаться дальше.

В меню выбора тренируемой нами команды оказались те же самые, что и в прошлом году, восемь национальных чемпионатов: английский, итальянский, испанский, немецкий, французский, голландский, шотландский и бельгийский. В принципе, больше и не нужно – все равно за какую-нибудь Македонию никто, кроме этих самых македонцев играть не станет (равно как и в наш чемпионат, если бы он был включен в игру, играли бы только мы), однако прошлогодний состав турниров еще более усиливает первое, и без того негативное, впечатление от старого нового творения EA Sports.

Идем дальше, озираемся по сторонам и при этом не перестаем удивляться: все знакомо, все по старому, нигде не заблудишься. Те же цвета, те же шрифты, а апофеозом этого "повторения пройденного" являются абсолютно нетронутые прошлогодние бэкграунды с изображениями стадионов. Надо сказать, последний пунктик является довольно смелой дизайнерской мыслью, следующей принципу "лучшее – враг хорошего". И действительно, зачем разработчикам что-то менять, если у них еще с прошлого сезона остались очень даже миленькие картиночки?

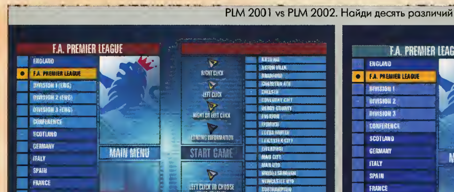
И вот так везде: не доходящий до уровня прожиточного минимум изменений, которые скорее являются надстройкой над PLM 2001 и не несут практически ничего нового. Полное дежа вю. Будто шагаешь по лабиринту и со стопроцентной точностью знаешь, что именно тебя ожидает за поворотом.

> Восемь национальных чемпионатов: английский, итальянский, испанский, немецкий, французский, голландский, шотландский и бельгийский, в принципе, больше и не нужно – все равно за какую-нибудь Македонию никто, кроме этих самых македонцев играть не станет...

What's new?

"Неужели все настолько запущено и совершенно ничего нового в этой игре нет?" - спросите вы. Разумеется, это не так, хотя, надо признать, что на поиск новшеств лично у меня, человека довольно плотно знакомого с менеджерской серией от EAS, ушло немало времени. Представляю перечень достижений разработчиков достижений за последний год.

PLM 2001 vs PLM 2002. Найди десять различий



Интерфейс. Пусть он и собран из "того, что было", однако эти прошлогодние кирпичики выложены теперь слегка иначе, что немного облегчило процесс управления командой. Так, на главный управленческий экран PLM 2002 вынесено множество закладок, позволяющих попасть в нужный подраздел одним касанием. Пустячок, а приятно.

Из более серьезных изменений можно выделить коренным образом изменившийся подход к тренировочному процессу. Появилась возможность регулировать интенсивность тренировок, распределяя занятия по группам между имеющимися ассистентами, в зависимости от уровня их квалификации (один лучше работает с вратарями, другой – с защитниками, третий может обучить техническим приемам и тому подобное).

В окне статистики появилась весьма полезная вкладка Performance, наглядно отображающая полную статистику по текущему сезону для каждого игрока. Так что теперь у нас на руках имеется документальное доказательство действий игроков на поле, что позволит быстрее вычислять тунеядцев, непонятным образом затесавшихся в наш дружный коллектив.

Наконец, стал более гибким процесс выбора тактики, в том числе и индивидуальной. Отныне мы можем задать модель поведения для каждого спортсмена, в зависимости от того, владеет ли он в данный момент мячом или же нет.

В остальном же, большинство нововведений носят исключительно косметический характер и не несут в себе каких-либо серьезных, а главное, полезных функций. Ну, в конце концов, нельзя ведь назвать революцией возможность увидеть крупным планом изображения строений.

Подробнейшая статистика по каждому игроку

На футболе с EA Sports

Оставалась последняя надежда увидеть в PLM 2002 хоть что-нибудь не покрытое годичной пылью. И связана она была непосредственно с просмотром матча: уж если в остальном разработчики поленились, то, возможно, хотя бы с движком они серьезно поработать удосужились... Ан нет! Халтурить – так халтурить.

Движок здесь явно прошлогодний (ох, достало меня уже это слово, но деваться-то некуда), новая возможность изменения точки просмотра матча – не в счет.

Безусловно, модели игроков стали немного аккуратнее, движения футболистов, в том числе и чисто футбольные действия – чуть плавнее и правдоподобнее. Однако в целом почти ничего не изменилось: футболисты судорожно носятся по полю, а разноцветное болельщицкое месиво на трибунах за ними наблюдает.

Единственное, что заслуживает здесь однозначного одобрения, так это, пусть и незначительно, но улучшенный AI игроков, которые, слава Богу, перестали хронически мазать с двух метров по пустым воротам. Вратари больше не вталкивают мяч в собственные ворота, появились нормальные автоголы, когда защитник, пытаясь перехватить или отбить мяч, срезает его в ворота, а также голы рикошетом, которых раньше вообще не было.

В целом же голкиперы играют более натурально. С другой стороны, при штрафном ударе, если стенка пропустила мяч под собой (кто-то из игроков не вовремя подпрыгнул), кипер этот удар не возьмет, даже если успеет до мяча добежать – он его как будто не видит и может даже между ног пропустить.

Кроме того, при стандартных положениях проявляется старый глюк, когда игрок не доходит до мяча несколько шагов и пинает по пустому месту, а лежащий мяч тут же подбирает противник.

Если честно, то куда увлекательнее следить за игрой в режиме Fastview. Здесь, по крайней мере, можно без лишней анимационной нервотрепки получить всю необходимую информацию о ходе матча и своевременно внести в игру свои коррективы. Собственно именно такой подход и используется в других менеджерских играх, к примеру, в том же CM. А вот удобоваримый трехмерный "якобыфутбол" в менеджерах еще никому не удавался.



Есть ли у вас план, мистер Фикс?

Культ личности

Благодаря своим славным творениям, EA Sports удалось превратить просто название компании в самый настоящий знак качества, который магнитом притягивает к себе любителей виртуального спорта, заставляя их выкладывать кровно заработанные дензнаки за очередную цветастую коробку, внутри которой, к сожалению, порой оказывается совершенно никчемная пустышка.

Бесспорно, столь радостная для канадской компании ситуация долго продолжаться не будет. И даже пресловутый статус монополистов, вполне возможно, не спасет ситуацию. Я не имею в виду исключительно футбольные менеджеры. Речь идет о жанре спортивных игр в целом. Ведь, в конце концов, даже если EA останется единственной конторой, выпускающей спортсимуляторы, то это никоим образом не позволит им столь наглым образом стричь купоны. Новых поклонников им это не добавит, "случайные посетители" сбегут в другой жанр, и даже преданные фанаты, имеющие свойство взрослеть, когда-нибудь позабудут о том, что "этот мир реален". С кем останется EA Sports в таком случае?

Возможно, я преувеличиваю, и на самом деле все не настолько плохо. Однако стоит принять во внимание тот факт, что свое будущее мы строим уже сегодня в независимости от того, кем ты являешься: крутым канадским "еаспортсом" или просто Васей Пупкиным из Верхнеплюйска. Ведь если не будет таких Вась Пупкиных, то не будет и EA, как и не будет жанра спортсимуляторов.

Еще старина Сент-Экзюпери твердил нам, что мы в ответе за тех, кого приручили. EA Sports удалось приручить целое направление индустрии компьютерных игр, а посему и спрос с них особый. Не позволяющий жить исключительно ради наживы.

Еще раз о футболе

Ну а что касается игры, то здесь двух мнений и быть не может. Под новой вывеской нам "отфутболили" то, что максимум тянет на звание аддона. Хорошего, добротно сделанного, но все-таки аддона. Дополнительного набора миссий для нового футбольного сезона.

Новичкам он, безусловно, придется по вкусу, оголтелым фанатам серии – тоже. Но вот если вы истинный ценитель жанра и ищете что-то принципиально новое, то руки прочь, ибо вы это уже видели. Год назад.



Постановка тренировочного процесса

Rally Championship Xtreme

Леонтий Тютелев

Правильная *селекция*

Издатель	Actuolize (в России - "DOKA") http://www.actualize.co.uk
Разработчик	Worthog http://www.worthog.com
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 667, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.rollychompionshipxtreme.com
Наш сайт	http://www.gomenovigotor.ru/games/game1724.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-орт

Игровой интерес, Графика, Звук и музыка, Управление, Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

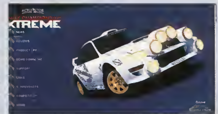
Итак, перед нами продолжение прошлогоднего раллийного симулятора под названием Mobil1 Rally Championship (в России игра издавалась под названием "Ралли Чемпионат" компанией "DOKA"). Mobil1 Rally Championship был в свое время воспринят играющей общественностью неоднозначно.

С одной стороны, поклонники ралли признавали, что игрушка является единственным в своем роде проектом, который максимально честно симулирует такую автомобильную дисциплину, как ралли. Нам предлагали очень длинные спецучастки, "злую" модель повреждений и строгую физику. Но, с другой стороны, очевидно было, что такая дотошность вышла боком качеству игрового процесса, ибо ехать полчаса по одной дороге было весьма и весьма утомительно и совсем не динамично. В общем и целом, проект так и остался в роли потенциального лидера. Успеха CMR он не достиг, и достичь не мог. Впрочем, один безусловно положительный момент в игре был. Все сходились во мнении, что графика в игре просто потрясающая. Но ведь не графикой единой, как известно...

Но и провальным Mobil1 Rally Championship назвать было нельзя, и создатели уселись за продолжение. Нетрудно догадаться, что перед глазами у них стоял его величество второй "Макрей" - лучший раллийный симулятор за всю историю создания компьютерных игр на всех видах игровых платформ. Образец для подражания есть, времени – хоть отбавляй. Что же получилось у разработчиков? И обосновано ли наличие в названии игры крикливой приставки Xtreme?

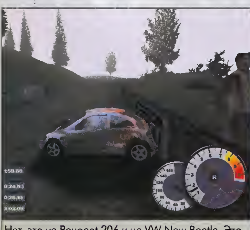
От эффективности к эффектности

Если вы помните, то в превью к рассматриваемой сегодня игрушке прошла информация о том, что разработчики хотят снабдить свое детище аркадным режимом (опять же, как в CMR 2.0). Что ж, слово свое они сдержали. Только тутошняя аркада от макреевской отличается разительно. Там, если помните, мы гонялись по кругу с противниками. Тут же – джентльменский набор СУ, и мы, в гордом одиночестве. Идет обратный отсчет времени, каждая контрольная точка пополняет запас секунд. Однако о данном режиме я упомянул неспроста. Не для галочки. А для того, чтобы немного пофилософствовать, если хотите. Мне кажется, что наличие ярко выраженного аркадного режима в симуляторе накладывает на проект в целом какой-то отпечаток несерьезности. Возьмите того же "Макрея" за номером два. Вроде и сим, а сколько упрощений в угоду динамичному геймплею. Сколько эффектности в ущерб эффективности! А теперь посмотрите на STCC 2 – игру без всяких аркад. Проект



выглядит серьезнее и создает абсолютно другой настрой. И вернемся в этом свете к Rally Championship Xtreme. Вернемся для того, чтобы отметить: с появлением аркадного варианта гонок, игра стала гораздо проще и дружелюбнее по отношению к играющему. От былой хардкорности, хардкорности хорошей, принципиальной, не осталось и следа. Симуляция стала зрелищной и захватывающей. Она стала доступной, превратившись в полусимуляцию. Это хорошо и плохо. Хорошо потому, что играть теперь гораздо интереснее (утверждаю это, основываясь исключительно на собственных ощущениях). Плохо – потому, как проект стал попсовым. Ралли превратилось здесь в красивую обертку из эффектных контролируемых заносов, размашистых аварий и помятых автомобилей. Это привлекает массового потребителя. Игра продается. Авторы, браво! А все равно немного жаль.





Нет, это не Peugeot 206 и не VW New Beetle. Это покоцанный Vauxhall Astra



Хочется остановиться и "замутить" пикничок

О странностях

Перед тем как мы перейдем к более детальному рассмотрению игры, прошу вас понять меня правильно - Rally Championship Xtreme это все еще симулятор. И симулятор неплохой. Просто воспринимается игра теперь несколько иначе, нежели ее предшественница.

Естественно, мы выбираем чемпионат. И вот что странно: доступными оказываются только низшие классы наименее мощных автомобилей! Когда-нибудь в нормальном автосимуляторе от нас скрывали большую часть транспортных средств? Представьте, что в GP3 будут доступны только парочка болидов из самых слабых конюшен? Нормально ли это? Нет. Это аркадно, уважаемые! А если учесть, что в игре целых три заблокированных группы, то путем несложных подсчетов можно установить, что для получения доступа к классическим машинам прошлого нам придется трижды одолеть первенство, каждый раз побеждая в своем классе. Да, я согласен, что каждая новая машина, в силу возрастающей мощности и массы, способна доставить несколько иные ощущения от пилотирования, но в любом случае заставлять игрока, который выложил за проект свои деньги, трижды проходить игру по меньшей мере некорректно. Впору брать в руки Закон "О защите прав потребителей", и идти отстаивать свои права в суде. Можно расценивать такую "фичу" как довольно-таки серьезный недостаток.

Итак, первенство. Все машины, как нетрудно догадаться, лицензированные. Особенно стоит отметить раллийную версию новой Subaru Impreza. Это дебют данной автомашины в компьютерных играх.

Чемпионат проходит вполне стандартно. Сначала игрок знакомится с конфигурацией спецучастков (которые идут парами). Изучаем тип покрытия, погодные условия и конфигурацию треков, для того чтобы провести в гараже соответствующие настройки. Основные моменты, как обычно, это жесткость подвески, передаточные числа КПП, тип резины и мягкость протектора, а также дорожный просвет. Есть еще баланс тормозной системы и чувствительность рулевого колеса, которые играют второстепенную роль. Настройки проводить нужно обязательно. В определенном смысле, правильно настроенная машина – половина успеха.

Пролетаем пару спецучастков, и приходит пора ремонтировать нашего "монстрика". Готовьтесь к временным ограничениям. Не гробьте свой автомобиль понапрасну. Хотя "по первости" сделать это будет непросто. Игра требует времени на привыкание. Однако, несмотря на многочисленные поломки и повреждения, которые зарабатываются в авариях, назвать модель столкновений и алгоритм повреждений вполне адекватными я не могу. У меня, скорее, к ним много претензий.

Например, мне сложно понять, почему машина такая невесомая. Скорость – километров 100 в час. Неконтролируемое скольжение и последующий удар в практически отвесную скалу. Итог? Мы взлетаем еще метров на семь вверх и весело там кувыркаемся. А надо как? А надо грохнуться как следует в подножье препятствия и замереть там с разбитой "мордой". Или удар об дерево по касательной. После него мы, как заправская юла, делаем примерно пять разворотов вокруг собственной оси. Где такое видано? Да, только в аркадах, одной из целей которых является, в частности, достижение индивидуумом такого состояния, в котором он лишь восхищенно произносит: "Ух ты...". Повреждения есть, и отрицать этого никак нельзя. Можно запросто оторвать бампер, лишиться капота, разбить все стекла. Страдают и внутренности автомобиля: ухудшается управляемость, устойчивость. Все это хорошо, а плохо вот что. "Увечья" получаются по какой-то непонятной схеме. На ровном месте может высветиться надпись "сломалось рулевое управление", а после серии размашистых переворотов вокруг своей оси с последующим ударом о жесткое препятствие автомобиль встает на четыре колеса и (лишь немного помятый) продолжает движение. Странные вещи. Или еще пример. Бьемся в упор о бетонную плиту, и фары остаются целехонькими!

О драйверском кайфе

Однако все эти странности и недочеты отходят на второй план, если речь заходит о модели поведения машины на трассе. По сравнению с предшественницей здесь явный прорыв. Опять же хочу вернуться к превью. Из пресс-релиза следовало, что разработчики создают физику машины, исходя из особенностей дизайна трасс. Чтобы все смотрелось и игралось органично. Информация была принята к сведению, однако результат все же превзошел ожидания.

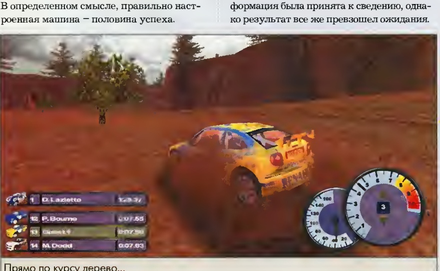
Управление в игре очень хорошо продумано, а от вождения машины получаешь истинный драйверский кайф, доступен который был по большому счету только в серии CMR. Поведение машины логично и предсказуемо. Приятные контролируемые скольжения, езда на грани срыва в занос, логичная работа ручника и понятное поведение на различных типах покрытия. Чем дольше играешь, тем сильнее "срастаешься" с машиной и показываешь более приличные результаты. И играть становится все интереснее. Ждешь новых СУ с иными погодными условиями и новыми типами дорожного покрытия. Что ж, без всякого зазрения совести можно сказать "браво!" разработчикам игры за такую отличную физику поведения машины. Ну, а если сравнивать с CMR, то Rally Championship Xtreme – это нечто более совершенное, нежели первое раллийное творение Codemasters, но все еще не вторая часть "Ралли МакРея".

Оценивая в совокупности

Ну, а завершит сегодняшний рассказ оценка графики и звука. Графика улучшена по сравнению с прошлогодней игрой, но не настолько, чтобы вызвать те же эмоции, которые дарила нам Mobil1 Rally Championship. Достоинства красивых пейзажей и грамотной работы со светом отчасти нивелируются откровенно слабыми моделями автомобилей. Зато очень четко выполнены трехмерные индивидуальные кабины машин. Налицо хорошее быстродействие. В общем, добротный уровень выше среднего.

К звуку претензия одна – местами неквалифицированная работа штурмана, который иногда слишком поздно выдает информацию о крутых поворотах, что оборачивается в лучшем случае экстренным торможением, а в худшем – авариями.

В целом, игрушка произвела хорошее впечатление. Это не хардкорный симулятор ралли, а ориентированный на массового потребителя полусим. И это совсем не умаляет достоинств игры. От вождения машин в Mobil1 Rally Xtreme вы стопроцентно получите большое удовольствие.



Прямо по курсу дерево...



...Прочное дерево

Director of Football

Владимир Чаплыгин

Жертва стечения обстоятельств

Издатель	Empire Interoctive hppt://www.empireinteroctive.com
Разрабатчик	Empire Interoctive hppt://www.empireinteroctive.com
Жанр	Футбольный менеджер
Требуется	Pentium-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-300, 64 Mb RAM
Сайт игры	hppt://www.stufftheboord.net
Наш сайт	http://www.gomenovigotor.ru/gomes/gome2236.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.4

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Зноние английского: обязательно

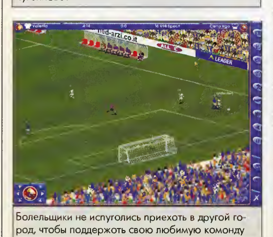


Наверное, специалистов по маркетингу из компании Empire Interactive попутал бес, или же на них нашло коллективное затмение. Ребята умудрились пустить свой проект в большое плавание одновременно с появлением на прилавках магазинов Championship Manager 2001/2002. Неужели они рассчитывали на равных побороться с титаном жанра футбольных менеджеров?..

Если попытаться образно представить круг покупателей Director of Football, то вот что получится. Это либо ярые ненавистники серии CM (таких людей я еще пока не встречал, но, поверьте, они существуют), либо фанаты футбольных менеджеров, которые попробуют все подряд игры любимого жанра...



А не взять ли ном к себе в команду некоего Чугоиново?



Болельщики не испуголись приехать в другой город, чтобы поддержать свою любимую команду

Детский сад с экономическим уклоном

В игре доступно восемь чемпионатов (помимо пяти самых популярных европейских лиг можно попытать свое счастье на зеленых полях Голландии, Португалии или Шотландии) и ровно двенадцать тренеров. Что самое интересное, среди серьезных дядек присутствуют весьма симпатичные леди, которые непонятно почему решили заниматься профессиональной тренерской деятельностью. Также на самом старте вы задаете и параметры своего клуба: начиная от финансового положения спонсоров, заканчивая уровнем физической подготовки подопечных.

После этого, по идее, должна была начаться рутинная работа, которая предопределила бы дальнейший ход дел вашего клуба. Но в DoF все совершенно иначе. Здесь во время предсезонных сборов нам вверяют только экономическую сферу деятельности, а остальными насущными проблемами занимаются многочисленные помощники. Разумеется, можно взвалить на себя функции селекционера, врача и молодежного тренера одновременно, но вот толку от этого будет мало.

Что касается экономической части игры, то тут перед вами открывается отдельный мир, который живет по независящим от вас законам. Суть сводится к решению единственной проблемы: где купить как можно больше акций нерентабельных компаний и когда лучше всего "загнать" все имеющиеся на руках ценные бумаги уже выкарабкавшихся из кризиса и ныне процветающих контор. Всю прибыль тренер-бухгалтер может пустить либо на строительство дополнительных сооружений, либо на апгрейд стадиона, либо на покупку новых футболистов.

Вообще-то это даже ясли (очень продвинутые)

Разобравшись с многочисленными опциями, игрок попадает в окно трансляции матча. И что мы там видим? А видим мы там отголоски нашего детства образца начала 90-х. В принципе, нарисованные от руки футболисты и стадион смотрятся сейчас довольно весело и живенько, но только такой подход к делу заставляет меня понизить мнение о разработчиках аж до статуса яслей.

Впрочем, на специфическом способе трансляции поединка двух команд критика и заканчивается. Глаза стараются подмечать очень интересные находки, которые доселе не встречались ни в одном из менеджеров.

Порадовала возможность определять зоны действия каждого футболиста в отдельности. Если вы кликнете на любого полевого игрока, то перед вами появится закрашенный прямоугольник и две линии, символизирующие направление глубины атаки и обороны. Эти линии можно растянуть вплоть до своей вратарской. Обязательно воспользуйтесь данной фичей. Например, таким образом я создал двух фланговых челноков, которые контролировали всю свою бровку. Парни успевали не только отдавать выверенные пасы, но и продуктивно отрабатывать в обороне.

Классно реализована возможность давать предматчевые установки: короткие или длинные пасы делать, контролировать мяч или как можно быстрее избавляться от него, бить по воротам при первой возможности или же только когда возникают стопроцентные голевые моменты...

Остаточный принцип

Подводя итог, хочется отметить, что DoF является типичным середнячком, который не хватает звезд с неба, но и не опускается ниже определенных стандартов. По некоторым параметрам игрушка может побороться даже с флагманом жанра в лице последнего CM, но этого недостаточно, чтобы о творении Empire Interactive заговорили всерьез и надолго.



"Борселоно" посрамлено, а заполненные под завязку трибуны ликуют

Road Wage

Почтальон Печкин

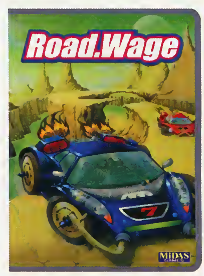
Пришла посылка для вашего мальчика

Издатель	Midas Interactive Entertainment http://www.midasinteractive.co.uk/
Разработчик	Nanstap Entertainment www.nanstap1.cam
Жанр	Автогонки+Actian
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 466, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.midasinteractive.ca.uk/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2090.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■
Графика ■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■
Дизайн ■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■

Рейтинг 5.5

Время освоения: 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Мы, почтальоны Печкины, – народ работящий. Нам что от жизни знтой надобно? Разве что велсапед новый да шапку ушанку без дырок. А недавно в нашем сельсовете завелся самый настоящий коммупер. Меня, как заслуженного сельчанина села Простоквашино, пригласили осмотреть новую игру про западных почтальонов. Как они свои профобязанности за рубежом выполняют.

Скажу сразу: ой как нелегко живется в загнивающем капитализме. Профессия тамошнего почтальона трудна и опасна. Каждый день подстерегают какие-то неприятности, кто-то норовит пнуть, ударить, пихнуть. А за что? Мне же только посылку доставить адресату...

Диковато все

На страницах нашего журнала некий Укушмук, или как его там, давненько давал предварительный диагноз данной почтальонской игрухе. Помню, понравилось ему развлечение. Особенно упивался гражданин моментом получения большого зеленого танка. И от восторга даже написал в статье, что устраивал на зтом самом танке какую-то, свят-свят, содомию. Ну, погорячился водитель, слово перепутал, за что перед особо чувствительными и впечатлительными читателями жутко посредством меня извиняется.

Итак, мы с вами, уважаемые журналопочитатели, выступаем в качестве заокеанского курьера, который, ух, собака такая, вечно все как проспит, так и давай с посылками-то опаздывать. А тут еще пробки! А люди-то, ждут люди бандерольки. А коли там фотокамера, так и на фото-охоту собираться впору! А тут из-за нерадивого курьера весь уик-знд коту под хвост. Стало быть, спешим мы в игре, имеем определенные временные рамки.



Перекрестки в игре всегда и для всех нерегулируемые

Курьер перемещается по улицам на машинке. Посылки вылетают из окна и плюхаются около дома адресата. Но до зтого самого дома ведь добраться, ядрить яго через плечо, еще нужно. А вот тут возникают разного рода сложности.

Эх, ядрить, веселье!

На улицах тамошних городов царят перманентные пробки. Причем водители в большинстве своем чайниковатые. Ехать быстро не желают. Вот и плетешься за ними, как обормот какой, теряя драгоценные минуты. Прям злоба такая охватывает, что жуть! Вот бы сюда мой лихой велсапед. Я бы на нем, ловко лавируя между рядами, все посылочки и бандерольки, а также ценные пакеты, сугубо вовремя доставлял. Ну да ладно, и тут справимся. Вот только освоимси.

Управление в игрухе несложное. Машина нехитро перестраивается, а уж в изгибы трассы вписывается и вовсе самостоятельно. Однако динамизм все же на месте. Постоянно приходится метаться промеж рядов, наводя там панику и беспорядок. То и дело таранишь неспешных участников движения. И таранил бы дальше, да ведь ухудшается здоровье моего, почтальонского, автомобиля. Жалко его. Вот и приходится выбирать себе модель поведения, и либо задабривать шоферюг попутного движения халявными подарками, либо наоборот, колбасить их, как волков позорных, направо и налево оружием.

В первом случае водилы могут враз подобреть и уступить нам дорогу, но есть и такие, которые просто ненавидят разного рода халяву (заграница, понимаешь). Таких лучше объезжать за километр. Ну, а ежели развязывать с каждым локальную войну, то вскоре народ так против тебя ополчится, что впору будет в петлю лезть. Или внимательно собирать танк (танк собирается по частям, путем забрасывания посылок в строго установленные места), которым так восхищался старина Укушмук, или как его там. Танк – зто дело стоящее!

Танк движется гораздо быстрее и ловчее обычного транспорта, в танк помещается куда больше разнообразных посылок. В танке есть магнитола и боксик с холодным пивом. А что полиция? Полиция приравнивается ко всем прочим участникам дорожного движения, если вы в танке. Танк несется, мордует всех пушкой и создает потрясающе зффектные трехмерные взрывы. Танк – зто весело.

Есть еще много других средств доставления посылок. Это как стандартные машины, так и более необычные приспособления типа летающей тарелки, например. В общем, копите деньги за доставленные посылки и бандероли унд коллекционируйте новые транспортные средства.

Я не хуже!

А уж сколько барахла всякого валяется на дорогах Запада! У нас бы давно растащили барыги какие. Тут вам ускорения, и замедления, и деньги, и мощная защита. Все, что душе угодно. Понравилась мне и конфигурация некоторых треков – замороченная. А особенно приглянулись секретные трассы.

В целом, неплоха и графика, однако ж зто уже уровень далеко не самый современный. Просто все симпатично и самобытно.

Играл я, играл, уж весь сельсовет за спиной собрался. Прикольная игруха, занимательная. Но вовсе не жизненная. Нет в ней правды, брат почтальон. Нету! В итоге прошел я продукт полностью за несколько часов. Встал, довольный такой... и тут меня словно серпом по сердцу: а посылочки-то не доставленные остались! Ну, теперь опыт зкстренной доставки имеется. Цыгарку в рот, сам на велсапед, и вперед: "Пришла посылка для вашего мальчика, посторонись!"

Михаил Алексеев

Фантастические хот-роды

Издатель	MiDAS Interactive http://www.midasinteractive.ca.uk/
Разработчик	Church of Electronic Entertainment нет
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-II 433, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.midasinteractive.ca.uk/
Наш сайт	http://www.gamenavigatar.ru/games/game2091.html
Смотри на диске	скриншаты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.7

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Об этой игре мы уже рассказывали. Однако то был рассказ неполный, основанный на результатах изучения демо-версии и пресс-релиза от разработчиков. Space Haste тогда распространялся исключительно через интернет. Но издатель был найден "в реале", и проект теперь можно обнаружить на прилавках магазинов. Немного изменилась и начинка игры. В основном это касается организации игрового процесса.

Итак, нам доверили гоняться на каких-то чудо-машинах будущего. Вождь Быстрая Нога уже давал описание этим агрегатам. Поэтому лучше просто привести цитату, нежели пытаться снова придумать определение: "Church of Electronic Entertainment пошла по тому же пути: по футуристическим трассам Space Haste рассекают аппараты, подозрительно похожие на автомобили конца 40-х годов (двадцатого столетия - Л.Т.). Опытный глаз сразу же определит в одной крылатой конструкции тот же Cadillac 49-го года, а в другой революционный для своего времени Tucker Torpedo. Естественно, под стильной оболочкой скрывается крайне технологичная начинка. Болиды оборудованы магнитными подушками, в результате чего парят в полуметре над землей. Для движения используются реактивные двигатели".

Все еще злободневный

Вообще, несмотря на прошедшее время, игрушка совсем не устарела. Даже удивительно, насколько современно она сегодня смотрится! Модели ховеркрафтов выполнены почти безупречно: кузова состоят из гладких поверхностей, которые отлично состыкованы друг с другом. Машины умеренно блестят. Из хвостовой части агрегатов вырывается красивое пламя, которое становится больше и красочнее при использовании ускорения. Ну, а дизайн трасс вообще – супер. По насыщенности цветов, яркости текстур и сбалансированности освещения игре даже сегодня найдется немного равных. Очень удачна конфигурация трасс. Все здесь заточено под скоростную езду на невероятно быстрых машинах. Хитрые изгибы сменяются "американскими горками", есть разгонные прямые, на которых достигаются максимальные показатели скорости. В общем, в аспекте построения треков игра весьма сильна. Но присутствует и досадный минус. Число трасс невелико – всего четыре. Однако этот достаточно серьезный недостаток в какой-то мере нивелируется принципом проведения чемпионата. Для того чтобы получить доступ на закрытую трассу, игроку придется приложить поистине титанические усилия.

Сбалансированная физика

Но прежде чем обращаться к нюансам проведения первенства, давайте оценим качество игрового процесса.

Итак, наша "болванка" чрезвычайно быстра. Как вам перспектива набрать неимоверную скорость 1000 километров в час? Прагматичный игрок предположит, что на такой скорости управлять болидом будет просто невозможно для человека: уж слишком быстро будет меняться обстановка. Это вовсе не так, и примеры Space Haste, а также сумасшедшего Ballistics (обзор которого находится в этом же номере), данное утверждение доказывают. Просто физика поведения крафта и дизайн трасс очень удачно переплетены. Виражи пологие и длинные, а отклик машины на повороты очень предсказуемый и плавный. Главное – вовремя поворачивать. И когда вы сольетесь со своим болидом воедино, когда поймаете нужный ритм, то и тысячи километров в час покажется мало. Я вас уверяю.

Необходимо обращать пристальное внимание на собирание бонусов, которые лежат в строго определенных местах. Особенно следите за пополнением запаса энергии – если не хотите замереть посредине трассы, не доехав до финиша.

Оппоненты здесь делятся на классы. Четко видны аутсайдеры и лидеры. Обычно игроку противостоят (и делают это очень даже неплохо) два главных конкурента. Противники весьма удачно держат траекторию. А траектории на такой скорости решают практически все.

Что касается системы первенства, то лично для меня она стала откровением. Для того чтобы квалифицироваться на трассе и получить доступ к следующему уровню, вам придется отмотать больше дюжины кругов. Первые пять – квалификационные. Вам необходимо прийти первым, а затем начинается самое интересное. Каждый следующий круг необходимо проходить быстрее предыдущего. Скорость постоянно растет, у игрока учащаются пульс с дыханием. В глазах бешено мелькают задники, а игра хочет все новых и новых быстрых кругов! Один Гран-при в этой игре стоит как минимум трех в обычной аркаде!

В общем, игра однозначно заслуживала того, чтобы быть переизданной в реальном формате. И пусть число трасс и машин в Space Haste невелико, неординарное построение игрового процесса делает игру очень интересной и динамичной. И не такой скоротечной, как это может показаться при взгляде на сухие цифры статистики.





В динамике все это выглядит гораздо лучше...

Street Tennis

Леонтий Тютелев

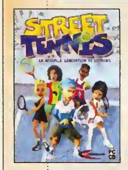
Нечто невразумительное

Издатель	Mindscape http://www.mindscape.com
Разработчик	Carapace http://www.carapace.fr
Жанр	Спортивная оркода
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 466, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenovigotor.ru/games/game1762.html
Смотри на диске	скриншаты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.5

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



До очередного открытого первенства Франции по большому теннису Rolland Garros еще уйма времени, а кушать хочется. Это первое, что я подумал, когда узнал о релизе очередного теннисного проекта от французов из Carapace, компании, известной, в основном, своим теннисным сериалом.

В принципе, решение стратегически верное. Есть неплохой движок, который грех не использовать для создания какой-нибудь еще теннисной игры. Поступали же так в свое время EA Sports, выпуская на движке FIFA Soccer летние игры, посвященные чемпионатам Европы и мира по футболу. В общем, нормальная практика.


Очень и очень скрамно



Симпотичное талька лицо

Дешево, но сердито

Господа французы, впрочем, выбрали несколько иной подход к клонированию теннисной идеи. Они не стали творить очередной полусимулятор, который, в любом случае, больше смахивал бы на аркаду, а занялись изготовлением максимально веселой и незатейливой, абсолютно несерьезной теннисной игрушки.

Разрабатывать такого рода спортивные игры проще всего. В подавляющем большинстве случаев от создателей не требуется приобретать никаких навороченных лицензий, а необходимо лишь настругать колоритных спортсменов да наклепать побольше интересных арен для соревнований. Пусть скромный, но успех игре при хорошей графике будет обеспечен. История знала несколько проектов такого плана, а вспоминается лично мне лишь один – старинная игра NBA Jam. Уверен, что и Street Tennis будет очень скоро раз и навсегда забыт игровой общественностью. Впрочем, сначала ему надо еще оказаться замеченным, что сделать совсем непросто.

Убого

Street Tennis, как совсем нетрудно догадаться, посвящен соревнованиям неких уличных теннисистов. Не знаю, как вам, а мне эта идея кажется высосанной из пальца. И картина играющих где-то в Бруклине, рядом с черными негритянскими кварталами, теннисистов выглядит немного абсурдной. Теннис, в отличие от того же баскетбола, развлечение весьма дорогое, и чтобы данная игра достигла статуса уличной, благосостояние населения Земли должно очень ощутимо улучшиться. Ну да ладно. Идея все равно неплохая, для аркады очень даже подходящая.

Спортсмены в игре представлены в виде этаких забавных головастиков. Маленькие тельца и большие головы с выразительными лицами. Очень похоже на персонажей из рассмотренной где-то неподалеку игрушки “Большие Гонки”. Только вот модели игроков при ближайшем рассмотрении оказываются очень некачественными. Полигоны так и топорщатся из виртуальных тел, и только лица смотрятся более-менее прилично. Очень непохоже все это на последнюю часть Rolland Garros, где модели теннисистов не вызывали ровным счетом никаких нареканий. Создается впечатление, что игрушка делалась на коленке. В спешке.

Потом оказывается, что в Street Tennis нет даже простенького чемпионата. Все, чем располагает проект – разовые встречи. Это может быть одиночка или парный разряд. Варьируется состав игроков – от одного живого человека и трех искусственных участников (пара) до четырех людей. Однако отсутствие первенства это никоим образом не оправдывает. Получается не игра, а какой-то суррогат, абсолютно не мотивирующий игрока на какие бы то ни было подвиги.

Нет, это даже не аркада

Как следует из обещаний разработчиков, каждый из немногочисленных теннисистов обладает не только яркой и запоминающейся внешностью, но и особым игровым почерком. То бишь, у каждого есть свои плюсы и, как водится, минусы. Почти ложь.

Чего мы ждем от аркады? Прежде всего, зрелища. Большого и легкого развлечения. А чем оказался в итоге Street Tennis? Он оказался невзрачным Rolland Garros, обернутым в якобы аркадную оболочку. Нет красивых эффектных ударов, эффектных супердвижений (помните, как парили баскетболисты в NBA Jam?), бешеной динамики поединка. Только флегматичные перестукивания мяча, с нехитрыми тактическими ходами. Да и корты не очень оригинальны. Уверен, при определенном желании можно было придумать нечто более интересное, нежели убогая “Орбитальная станция”, где почему-то даже нет невесомости.

Графика в игре не произвела никакого впечатления. Про похабные модельки игроков с вываливающимися полигонами я уже рассказывал. А если хотите общее впечатление от всего остального, то его можно передать двумя словами – очень скромно. Ни за что не зацепляется глаз. Разве что текстуры симпатичные. На равных с графикой и звук. Удары мяча и редкие стоны (совсем не аркадные) участников матча.

Вердикт будет совсем неутешительный. Перед нами одна из самых неудачных в мире попыток сделать из спортивного почти симулятора аркаду. Не вышло. А получилось нечто такое, во что больше десяти минут играть не хочется. Разве что с живым оппонентом.

Sub Command

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

И я увидел...

Как в игре Sub Command сделать тайное явным, не прибегая к читерству



"Лозунг подводников очень прост. Все корабли делятся на два вида – подводные лодки и их цели".
Том Клэнси. "Охота за "Красным Октябрем"

Сегодня, после краткой вступительной части, мы поговорим о том, как обнаруживать цели, опознавать их и определять, чем они занимаются. Обсуждать применение различных видов оружия нам придется уже потом – уж очень в новой игре этого оружия много, а вариантов его применения еще больше.

Вступительная же часть у нас будет такой: краткий обзор матчасти и возможностей, которые эта матчасть нам предоставляет.

Действующие лица и исполнители

Рассматривать мы будем две лодки: нашу "Акулу-2" и американский "Сивулф". Конечно, там есть еще "Акула-1" и "Лос-Анджелес", но, по сути, это то же самое, только с несколько ухудшенной акустикой.

Итак, "Акула-2". Лодка победителя. Имеет мощное гидроакустическое оборудование и вооружена до зубов. Начинать тренироваться нужно именно на ней.

"Сивулф" – вещь довольно тихая, но по чувствительности гидроакустического комплекса (ГАК) все же уступает "Акуле" (тут со мной не все согласны, но мне не раз и не два приходилось топить "Сивулфы", не имеющие ни малейшего представления о том, что я нахожусь совсем недалеко, максимально вооружен и пребываю в очень скверном настроении). "Сивулф" – инструмент профессионала; командование этой лодкой требует очень вдумчивого и неторопливого подхода. Если вы командуете "Сивулфом", то, скорее всего, вам гораздо реже придется ускорять время; тут надо подолгу обдумывать возможные тактические решения и многое выполнять вручную, не полагаясь на экипаж.

Впрочем, это не более чем мое мнение – правда, подкрепленное многочисленными наблюдениями относительно того, на чьей стороне легче проходить кампанию. Некоторые наши зарубежные друзья считают иначе.

Чти уголовный кодекс

Это то, что касается самих лодок. Теперь самое время рассмотреть различные опции реализма и определить: что из них является читом, а что нет.

"Автоматическая команда" во всех вариантах. На мой взгляд, абсолютно легитимная вещь. В конце концов, командир не бегает по лодке в одиночку; в его подчинении находится экипаж. Кстати, на российских лодках численность экипажа примерно вдвое меньше, чем на американских – за счет более высокого уровня автоматизации.

Show Link Data. Эта опция устанавливает канал связи между дружественными боевыми единицами. Насколько это реалистично? Российские лодки имеют боевую информационно-управляющую систему (БИУС), которая действительно может обмениваться информацией с другими кораблями по гидроакустическому каналу. Попросту говоря, погрузившаяся лодка не так уж и отрезана от внешнего мира.

Show Dead Platforms. Как только какой-то корабль будет уничтожен, его истинное положение немедленно отобразится на карте. Эта опция практически ничего не меняет. В игре в любом случае вы можете узнать из окошка статуса миссии, насколько успешна была ваша атака, а в жизни попадание в цель сопровождается дополнительными шумами – грохотом ломающихся переборок, шумом выходящего воздуха и так далее.

Show 3D. В принципе, это тоже мало что меняет. Трехмерная картинка не сообщает вам ровным счетом ничего. Она воспроизводит ваше видение ситуации. Если торпеда на ней вдруг проходит сквозь цель и шпарит дальше, это значит, что координаты цели были вычислены неверно, только и всего.

Show Truth. Вот это уже самый настоящий чит – продемонстрировать истинную ситуацию. В принципе, он может быть полезен в процессе тренировок – для того, чтобы тут же оценивать, насколько воссозданная вами картина обстановки отличается от реальной. Вообще же его, ясное дело, применять нельзя.

Quick Launch. Еще один полноценный чит – мгновенная перезарядка торпедных аппаратов. В жизни все происходит довольно медленно; аппарат заряжается несколько минут.

В режиме multiplayer сервер имеет право установить свой собственный набор опций. Некоторые делают так: отключают автоматическую команду, но включают Show Truth. Понятно, что таким образом играют только дегенераты; при подобном подходе уровень реализма деградирует со страшной силой.

На этом мы и закончим вступительную часть. А теперь – вперед! Сегодня нам предстоит погрузиться в волшебный мир гидроакустики.

Несколько краеугольных акустических камней

Камень первый. Двигаться надо медленно.

Во-первых, лодка, идущая на приличной скорости, как вы сами понимаете, шумит сильнее. Во вторых, сама она при этом не слышит ровным счетом ничего – шум обтекающей воды заглушает гидрофоны. Если вам ОЧЕНЬ надо идти быстро (например, если вы выбиваетесь из графика или отстали от группы кораблей, которую вам приказано сопровождать), двигайтесь рывками – бросок, притормозил, прислушался, ничего не обнаружил – следующий бросок.

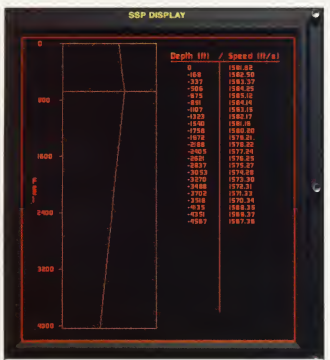
Камень второй. Кавитация.

На определенной скорости винт уже не режет воду, а рвет ее – за лопастями образуются пустоты, которые тут же схлопываются. Во-первых, это сопровождается мощным ревом, который разносится на весь океан, а во-вторых, каждый такой хлопок наносит гидравлический удар по лопасти – винт изнашивается быстрее. То, как для современных лодок изготавливают винты – это отдельная история; практически, каждый винт – штучное изделие, работают над ним так, как в древности работали над самурайскими мечами. Скорость, на которой начинается кавитация, зависит от глубины. Чем глубже, тем быстрее может двигаться лодка, не создавая лишнего шума.

Камень третий. Слой скачка.

Здесь мне, к сожалению, приходится быть кратким и не рассказывать во всех подробностях о том, почему толща океана разделяется на слои и в этих слоях температура воды ведет себя по-разному – от поверхности и до примерно стометровой глубины идет изо-

термический слой с одной и той же температурой, а глубже она начинает равномерно падать. Замечу лишь, что граница между этими слоями славится тем, что (скажем так) задерживает звук. Классический прием маскировки для подлодки – уйти под этот слой. Конечно, под ним она и сама будет хуже слышать надводные корабли.



Вот так подводная лодка разыскивает этот слой в толще воды. Он "привязывается" к скорости звука на данной глубине. То, что вы видите – это профиль скорости звука; на нужной нам границе она максимальна. Для измерения температуры воды по всей глубине лодка выпускает специальный зонд – одноразовый батитермограф. По сути, это обычный термистор. Это производится кнопкой Launch XBT. Батитермограф начинает давать информацию не сразу, ему сначала надо всплыть на поверхность, а потом он пойдет вниз.

Камень четвертый. Наша бухгалтерия.

Вообще-то, от бухгалтерии тут только слова "актив" и "пассив". Но они могут означать разницу между жизнью и смертью. И не просто могут, а очень часто с удовольствием это делают.

Все средства обнаружения (не только гидроакустические) подразделяются на активные и пассивные. Пассивные воспринимают физические поля цели – речь идет об акустическом поле, том шуме, который эта цель распространяет.

Активные же посылают к цели свой сигнал и принимают отраженное эхо. В данном случае, речь опять-таки идет о звуковом импульсе. Он не обязательно ультразвуковой. Один из реальных противолодочных комплексов был основан на применении специальных взрывных зарядов; после их подрыва акустики слушали – не придет ли откуда эхо.

Ну что тут скажешь? Если речь идет о пассивных средствах, то слишком многое зависит от шумности цели. "Тихую" лодку услышать тяжело, а иногда и просто невозможно. К тому же у любого пассивного средства обнаружения есть один характерный недостаток: оно никогда не дает информацию о дистанции до контакта.

С активным гидролокатором все проще. Конечно, тут от цели тоже кое-что зависит, но уже не в такой степени. Да и активный режим моментально дает дистанцию. Но.

Первый же импульс мгновенно рассекретит источник излучения. Более того – применение активного гидролокатора необязательно даст желаемый результат; не факт, что цель тут же появится на экране, но вот это самое рассекречивание произойдет со стопроцентной гарантией.

На этом мы вновь перейдем к матчасти. Итак, гидроакустический комплекс – ГАК.

И не говорите этого слова

Я имею в виду слово "сонар". В русском языке оно не употребляется.

ГАК состоит из нескольких гидроакустических станций – ГАС. Соответственно, каждая станция оснащена своей антенной.

Если говорить простым языком, то каждая лодка в игре имеет три антенны – носовую, бортовую и буксируемую. То, что вы видите на картинке – это как раз есть буксируемая антенна.

Настоящая "Акула" в дополнение к этому оснащена еще и системой обнаружения кильватерного следа. Специальные датчики засекают полосу взбаламученной воды, которая остается за прошедшим кораблем или подводной лодкой. Замаскировать этот "хвост" невозможно. Но это к слову.

Итак, вот что из себя представляют три эти антенны.

Носовая. Сферическая на "Сивулфе", цилиндрическая на "Акуле". Работает в диапазоне высоких частот. Может также работать и в активном режиме (как уже было сказано, вам это не пригодится). Имеет мертвую зону в кормовых углах.

Бортовая. Работает в диапазоне средних частот. Очень подвержена "скоростным" помехам – становится практически неэффективной на скоростях больше пяти узлов. Имеет мертвые зоны по носовым и кормовым углам.

Буксируемая. Ее полное название – гибкая протяженная буксируемая антенна (ГПБА). Самая чувствительная из всех антенн. Во-первых, она находится на удалении от лодки, а потому ей меньше мешает собственный шум носителя. Во-вторых, она работает с низкими частотами, а именно звуки низкой частоты распространяются в воде дальше всего. Мощная вещь. Но ее применение связано с рядом нюансов.



Во-первых, она должна быть вытянута. Изогнутая антенна дает картину с искажениями, а при достаточно крутом развороте может даже "обнаружить" вашу собственную лодку. Если вы меняете курс, то антенне нужно некоторое время, чтобы вновь вытянуться.

Во-вторых, она не должна провисать. В районах с малыми глубинами на небольшой скорости буксируемую антенну можно потащить по дну; в таком состоянии она не дает вообще никакой информации. Говорят, что таким образом ее можно и оборвать.

В-третьих. Это "говорят", а вот если дать с ней задний ход, то точно ее потеряешь.

В-четвертых. Буксируемая антенна всегда дает два изображения – истинное и зеркальное. И каждый раз надо разбираться, что из них что. Это делается либо при помощи маневра (истинный пеленг остается постоянным), либо по сведениям от других антенн.

А теперь рассмотрим саму аппаратуру, с которой вам и придется работать.

Now you can see the music

Тут мы имеем широкополосный дисплей, узкополосный дисплей, "Демон", систему обнаружения гидролокационного облучения и кое-что еще. Но я сразу хочу сказать одну вещь. Некоторые дисплеи, особенно из тех, что стоят на "Акуле", напоминают по виду "классический радар": в центре – мы, засветка – противник. Так вот, я напоминаю: ни одна картинка из тех, что там демонстрируются, не дает ни малейшего указания на дистанцию до цели. Победите в себе этот стереотип.

Широкополосный дисплей

Вот так он выглядит на "Акуле", а вот так – на "Сивулфе".

Несмотря на то, что смотрятся они совершенно по-разному, задача у них одна и та же – наглядно демонстрировать постоянный сигнал на обычном шумовом фоне. У "Сивулфа" сигнал исполнен в виде более яркой засветки. У "Акулы" – в виде пика.

Дисплей "Сивулфа" "прокручивается" по ходу времени, а потому он еще и оставляет "историю" контакта. Чем медлен-

нее эта прокрутка, тем отчетливее выглядят слабые засветки. Именно поэтому этих экранов не один, а два – чтобы их можно было настроить на разные скорости обновления (это делается кнопками "Time Scale Top" для верхнего дисплея и "Time Scale Bottom" – для нижнего. "Акула" такой возможности не имеет, но зато демонстрирует на одном экране показания всех трех антенн сразу.

Что касается цифры пеленга. Она абсолютная, отсчитывается не от курса корабля, а от направления на норд, на север, то есть. Если вы выполняете маневр, то отметки не сдвинутся с мест, они могут только оказаться в мертвой зоне или попасть под одну из вышеописанных особинок буксируемой антенны (если речь идет о ней).



Широкапаласный дисплей "Акулы".
1 – курсор носавой онтенны;
2 – курсор буксируемой онтенны;
3 – курсор бортовой онтенны;
4 – абротите внимоние но "зеркольные" контокты буксируемой антенны.



Широкополосный дисплей "Сивулфо".
1 – контакты выглядят ярче на дисплее, катарый прокручивается медленнее. Обратите также внимание на косые линии – эта зночит, что со временем пеленг меняется. Черная полоса – мертвоя зоно носовой онтенны.
2 – сейчас центр экрана соответствует пеленгу 0. Но можна нострапть на 180

Кнопки здесь такие.

Tracker Assign. Допустим, вы видите на дисплее контакт – четкий пик или полосу. Что делать с ним дальше?

А дальше им должна заняться автоматика. Наводим курсор на пик и нажимаем кнопку **"Tracker Assign"**. Если контакт достаточно сильный, то для него выделится специальный канал слежения; компьютер начнет уже без вашего участия отслеживать цель и передавать сведения о ней в БИУС. У каждой антенны есть по четыре таких канала. Это одна из самых главных кнопок; без ее применения настоящее сопровождение цели невозможно. Канал имеет название – букву.

Cycle Contacts (она же – **Tracker Review**). Эта кнопочка перебрасывает курсор между контактами, которые уже сопровождаются. Практически бесполезная вещь; не думаю, что вы будете часто ей пользоваться.

Audio (она же **Toggle Audio**). Включение/выключение звучания контакта. Собственно с ним-то, со звучанием, мы и работаем всю дорогу. Но как ни парадоксально, само по себе, в первозданном виде, оно редко о чем говорит.

"Сивулф" также имеет две оригинальные кнопки.

Display Center. Определяется, какому направлению, северному или южному, будет соответствовать центр экрана. Ничего принципиально связанного с качеством обнаружения цели тут нет, просто как правило удобнее смотреть на отметку, находящуюся поближе к центру дисплея.

RAPLOC. Очень специфическая штука. Благодаря применению новейших технологий приема и обработки звуковых сигналов, гидроакустический комплекс в ряде условий "Сивулфа" умеет мгновенно определять дистанцию до цели – как говорится, не отходя от кассы. Вещь, обычно невозможная для пассивных средств обнаружения.

Но сам дисплей – это еще не все, что там есть. Мне особо хочется обратить ваше внимание на окошечко под названием **Signal to Noise Ratio**, или, по-простому, **SNR**. Соотношение "шум – сигнал".

Некоторые контакты бывают настолько слабыми, что вообще не оставляют следов на экране. Но обнаружить их все же можно. Если вы подвигаете курсор по дисплею, то наверняка обратите внимание на то, что по некоторым пеленгам SNR показывает цифру, отличную от нуля (обычно что-то около 3-5). Этого недостаточно для того, чтобы поставить контакт на сопровождение, но такую информацию стоит принять к сведению. Если, например, нечто подобное видится на носовой антенне, то есть смысл развернуться к контакту бортом – возможно, мощной буксируемой антенне повезет больше.

Как уже писалось, все эти операции могут проделываться "автоматической командой". Так вот, именно замечательное окошечко SNR и служит очень веским основанием для того, чтобы вы почаще забегали из центрального поста в виртуальную гидроакустическую рубку и заглядывали вашим невидимым акустикам через плечо.

Тут есть еще один нюанс не в нашу пользу. ГАК "Сивулфа" никогда не покажет зря ненулевой SNR, за этой циферкой обязательно кроется что-то сугубо материальное. А вот "Акула" может "указать" в пустоту и частенько это делает.

У "Сивулфа" еще есть "окошко" под названием **WAA – Wide Aperture Acquisition**. Там показывается дистанция, измеренная по процедуре RAPLOC.

Узкополосный дисплей

Вещь очень занятная, но увы – часто бесполезная. Главное назначение этой штуки – производить частотный анализ шума обнаруженного контакта.

Зачем это делать? Дело в том, что каждый тип корабля шумит по-своему. И даже не просто по-своему – на отдельных частотах наблюдаются резкие всплески шума, в то время как на других нет ровным счетом ничего. Если мы разложим шум, исходящий от контакта по частотной шкале, то увидим довольно интересный рисунок.

Расположение частотных дискрет – это "подпись" каждого корабля; по ней можно его идентифицировать. А в реальной жизни – даже различать между собой разные корабли одной серии.

Вот так выглядит узкополосный дисплей "Акулы".



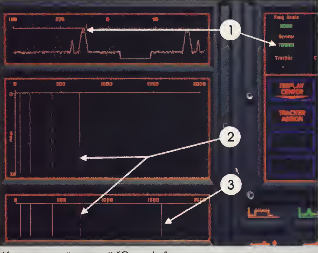
Как и в случае с аналогичным дисплеем "Сивулфа", на экран можно выдавать "эталонные" рисунки, чтобы сличать их с теми, которые мы получаем.

Надо сказать, что чем четче картинка, тем меньше образцов можно вызвать для сравнения. Компьютер сам выбирает наиболее похожие "отпечатки" и предлагает только их.

Что здесь у нас есть? Во-первых, мы можем варьировать масштаб картинки по частоте. Пощелкайте переключателем – сразу поймете, о чем я.

Во-вторых, на узкополосном дисплее "Акулы" тоже можно выбирать антенну, выдающую информацию в данный момент. Здесь требуется еще один комментарий.

Дело в том, что вы НИКОГДА не увидите частотный рисунок, полностью совпадающий с эталонным. Я напоминаю, что каждая антенна работает в своем диапазоне частот. Если вы переключитесь на буксируемую антенну, то увидите только низкочастотные составляющие. Если на носовую – то, наоборот, лишь высокочастотные. Наиболее полную картину могла бы дать бортовая антенна (и в мануале про нее так и говорится – используется, главным образом, для идентификации контакта), но она слишком слабенькая.



Узкополосный дисплей "Сивулфа"
1 – сейчас, используя буксируемую антенну, мы навели курсор на один из источников шума и он разложился на составляющие;
2 – это очень похоже на эталонный рисунок эсминца типа "Kashin";
3 – исключением является только одна полоса. Буксируемая антенна просто не работает в этом диапазоне.



Но как только мы переключаемся на носовую антенну, картина тут же меняется: мы больше не видим низкочастотные составляющие, но зато сразу получаем высокочастотную – как раз ту, которой нам так не хватало.

Именно поэтому нужно стараться "прихватить" контакт максимальным количеством средств обнаружения – чтобы сведения от них дополняли друг друга.

А почему от этого редко бывает толк?

А потому, что наблюдение за контактом, как правило, ведется на пределе возможностей средств обнаружения. Особенно, если речь идет о вражеской подводной лодке. Приближаться к ней, чтобы получить более четкую картинку, просто опасно. Выжидать – тоже. Любой ценой надо выстрелить первым; тут счет идет на минуты.

Именно поэтому о характере контакта чаще всего приходится догадываться по косвенным признакам. Мы поговорим о них чуть позже, когда речь пойдет о процедуре сопровождения цели.

"Демон"

Слово "демон" – нерусское. В данном случае, это просто сокращение от DEMOdulated Noise. В предшественнике Sub Command, 688(I) Hunter/Killer, вызов этого экранчика происходил по кнопке, на которой была действительно изображена зловещего вида рожа с рогами. Демодулированный шум. Зачем же понадобилось его демодулировать?

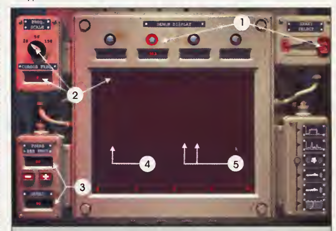
Чтобы извлечь максимум информации из характера вращения винта контакта. "Демон" позволяет определить количество его оборотов. Как это сделать, и какие выводы из этого могут последовать?

Смотрим на экран "Демона" (он практически одинаков для подлодок всех типов). Выбираем антенну и включаем тот канал, который следит за нужной нам целью. По экрану начинают ползти параллельные вертикальные полосы. Здесь, кстати, тоже можно отмасштабировать картинку по частоте.

Что значат эти полосы? Грубо говоря, левая указывает на скорость вращения вала винта, а все остальные – на количество его лопастей. Четыре полосы – трехлопастный винт.

Если мы уже классифицировали контакт, то знаем волшебное число под названием TPK – turns per knot. Попросту говоря, какое количество оборотов должен делать винт для увеличения скорости на один узел. Здесь же вводим это число в систему и подводим курсор к левой полосе. После чего незамедлительно получаем скорость цели с максимальной ошибкой примерно в плюс-минус два узла. Скорость очень нам пригодится, когда мы будем вычислять то, что называется КПДЦ – координаты и параметры движения цели.

В принципе, количество лопастей винта может пригодиться для классификации контакта – к примеру, "купцы", как правило, имеют трех- или четырехлопастные винты, военные корабли – четырех-пятилопастные, количество лопастей винта у лодок может достигать семи. Проблема лишь в том, что тут все тоже упирается в отчетливость контакта. Демодуляция слабого шума может просто не отрисовать все следы от лопастей.



1 – сейчас мы выдаем на экран второй канал носовой антенны. Он ведет контакт "Сьерра-3" (см. ниже);
2 – мы устанавливаем нужный масштаб по шкале частоты и подводим курсор к левой полосе. Получаем цифру в 2 герца;
3 – опознав цель и зная число оборотов на узел хода, мы выставляем это число вот здесь, и в окошке снизу получаем скорость;
4 – вот та самая полоса, по которой все и делается;
5 – остальные полосы говорят нам, что у контакта вроде бы пять лопастей. Но их может быть и больше, просто рисунок может быть слишком нечеток. Не исключено, что там есть и еще полосы, просто мы их не видим

Роботы

Они же UUV – Unmanned Underwater Vehicle. Робот выпускается из торпедного аппарата и тихонько ползет, куда ему скажут, на скорости в пять узлов. По сути, это выносной гидролокатор.

Его работа не отображается ни на одном из тех экранов, о которых мы говорили. Но он свое дело делает, и довольно неплохо. Робот может работать как в пассивном, так и в активном режиме.

С их применением связан один интересный нюанс: первым, что обнаружит робот, окажется ваша родная субмарина. Она будет отслеживаться наравне со всеми прочими контактами.

Мы вернемся к этой теме, когда будем говорить о расчете КПДЦ и о применении оружия.

Активный режим

В нем может работать носовая антенна. И это как раз то, чего применять не нужно никогда.

Как уже говорилось, нет ни малейшей гарантии, что переход в активный режим даст вам какую-то новую информацию. Цель может быть слишком далеко или находиться в неудобном ракурсе; эхо от нее может оказаться слишком слабеньким. Даже если оно и будет, для четкой картинки вам, скорее всего, придется дать не один, а несколько импульсов.

Но вот что можно уверенно утверждать – так это то, что после первого же удара абсолютно все в округе будут знать о факте вашего присутствия и пеленге, по которому вас искать. Между прочим, этой информации УЖЕ достаточно для торпедного выстрела не с такими уж и плохими шансами на успех.

Может показаться, что именно по этой причине самая главная кнопка на экране активного режима снабжена предохранительной крышкой. Отчасти это так, но основная причина здесь в том, что импульс гидролокатора имеет такую мощь, что вполне может убить водолазов – если таковые работают неподалеку. По крайней мере, так обстоит дело в жизни. Двести децибел считаются смертельным уровнем громкости. Гидролокаторы не делают мощнее 250 децибел – при более сильном импульсе вода начинает закипать; кипящая же вода является плохим проводником звука, что и сводит на нет большую мощность...

Система обнаружения облучения

Эта штука пеленгует импульсы активных гидролокаторов; по каждому импульсу она выдает его энергию, частоту, ну и, ясное дело, пеленг. Особо рассказывать тут нечего – все довольно наглядно. Замечания здесь будут такими.

Во-первых, почти все надводные военные корабли в первую очередь обнаруживаются именно с помощью этого устройства – они постоянно "прозванивают" океан и тем самым выдают себя еще до того, как будет слышен шум их машинерии. Если вы нажмете кнопку Mark, то пеленг на работающий гидролокатор будет передан на обработку почти точно так же, как это происходит с обычным гидроакустическим контактом.

Во-вторых, следует обращать особое внимание на импульсы с частотой 20000 Гц. На этой частоте работают гидролокаторы торпед.

Памятка акустику – советы россыпью

1. На малых скоростях (около трех узлов) гидроакустический комплекс "Акулы" существенно чувствительнее сивулфовского. Разработчики говорят, что шумность "Сивулфа" ниже; тем не менее, "Акула" обнаруживает его первой (по крайней мере, так всегда получалось у меня). Но при увеличении скорости ГАК "Акулы" "глохнет" гораздо быстрее. Десять узлов – уже слишком много.

2. В мануале сказано, что стрелка на широкополосном дисплее "Акулы" указывает на курс лодки. На самом деле, речь идет о контркурсе, строго противоположном направлении. Это глюк, который не был исправлен даже с выходом патча.

3. В области низких частот все контакты похожи друг на друга. Поэтому буксируемая антенна хороша для обнаружения целей, но не слишком подходит для их классификации.

4. Неплохой способ отличить рыбаков от подводной лодки (потом мы поговорим о том, почему возникает такая необходимость) – посмотреть на "Демон". При равных скоростях винт лодки вращается существенно медленнее – левая полоса находится куда ближе к началу шкалы.

5. Если компьютер вообще не может предложить ни одного варианта для классификации, проверьте – не накладываются ли один на другой сигналы от разных целей. Такое бывает, если совпадают пеленги на корабли, идущие в одном строю.

6. "Отпечатки" кораблей одного класса (не путать с типом) довольны похожи друг на друга. Не беспокойтесь. Вероятность того, что вы искали российский авианосец, а нашли французский, исключена. Что искали, то и нашли, в одном строю (и в одной миссии) их не встретишь.

7. Не стоит работать слишком близко от поверхности. Приповерхностный шум создает серьезные помехи.

8. Основной момент. Воюя на "Акуле", можно даже почти и не заходить в гидроакустическую рубку – ребята справятся. С "Сивулфом" ситуация противоположная, там акустиков надо постоянно контролировать.

На этом мы и закончим разговор о гидроакустических комплексах Sub Command. Неважно, распоряжаетесь ли вы ими лично, или это делает "автоматическая команда" – так или иначе, данные о целях, обнаруженных всеми этими штуками, поступают в систему. Что делать с ними дальше?

Их надо правильно обработать, восстановить по ним координаты и параметры движения цели (КПДЦ), ну а потом, ясное дело, применить оружие.

Вот о КПДЦ мы сейчас и потолкуем.

Вот ты где!

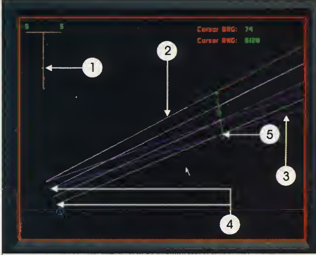
Итак, мы имеем на входе пеленг на контакт (и характер изменения этого пеленга), скорость цели, ее тип (возможно) и ряд косвенных данных вперемешку с обычными догадками. На основании этого мы должны определить курс цели и дистанцию до нее. Все это вместе даст нам точное положение цели на карте, достаточно точное для применения оружия. Как это делается?

Допустим, что каждые две минуты мы откладываем пеленги на контакт на карте. Вот таким образом.

Допустим также, что сам контакт движется равномерно и прямолинейно. Тогда его курс можно будет изобразить в виде прямой линии, которую мы разделим на несколько отрезков; их длина будет соответствовать тому пути, который цель проходит за те же две минуты. Эту длину мы знаем, поскольку скорость цели нам известна.

А теперь берем и накладываем одну картинку на другую так, чтобы пеленги совпадали с границами этих "двухминутных отрезков". И вот что у нас получается. Ясен принцип?

Я могу сказать, что при достаточном количестве пеленгов (особенно, если мы сами не движемся по прямой) эта геометрическая задача имеет единственное решение. Мы однозначно определяем курс цели и дистанцию до нее.



1 – "стакан". Точки лежат строго по оси, скорее всего, КПДЦ рассчитаны верно;
2 – пеленг от носовой антенны. Все пеленги от разных средств обнаружения изображаются разными цветами;
3 – пеленг от буксируемой антенны;
4 – вот эти пеленги от разных ГАС были отложены одновременно. Обратите внимание на их пересечение и то, насколько близко оно оказалось с рассчитанными координатами контакта. Мы определенно все угадали – по крайней мере, с точностью, достаточной для применения оружия

На практике это выглядит довольно просто. Мы берем “линейку” (по-английски – ruler) и начинаем ее по-всякому вертеть и двигать, стремясь сделать так, чтобы ее риски точно легли на отложенные пеленги. В этом благородном деле нам помогает специальный индикатор типа “стакан” (dot stack). Если линейка легла правильно, точки в нем придутся по центральной оси. Если смещена – уйдут в сторону. Если курс определен неверно – образуют кривую.

Если данные поступают от системы, которая может на месте определить дистанцию до цели (активный гидролокатор, радар, комплекс WAA на “Сивулфе”), то отложенный пеленг будет не бесконечным; его конец как раз и укажет на координаты цели.

Есть и еще один занятный момент. Буксируемая антенна выпускается на порядочную длину от лодки и (при благоприятных условиях) дает информацию одновременно с носовой и бортовой. Вот этот их разнос дает две серии пеленгов, взятых из разных точек. Это, кстати, хорошо видно на приведенной картинке – пеленги носовой антенны проложены белым цветом, буксируемой – лиловым. Далее делается то, что называется “триангуляцией” – на координаты цели указывает пересечение этих пеленгов. Триангуляция дает наиболее точные результаты, когда цель находится по траверзу – строго с борта.

Самые красивые триангуляции получаются с помощью роботов. У робота, кстати, есть и такое достоинство: если он находится на приличном расстоянии от лодки, то работа его гидролокатора в активном режиме вас не рассекретит.

Именно поэтому всегда нужно пытаться собрать о цели как можно больше информации с разных средств обнаружения. Если вы определяете КПДЦ вручную, то не забывайте о кнопках “Merge” и “Split” (“объединить” и “расщепить” соответственно). Это относится к информации о контакте.

Вновь обнаруженному контакту присваивается имя “Сьерра” и порядковый номер (“Сьерра-1”, “Сьерра-2” и так далее). Точно так же делает и экипаж “Акулы” (вообще же, в жизни у нас говорят просто – “цель номер один”, “цель номер два” и все такое). Его “начальные” параметры всегда такие: дистанция 10000, курс – прямо на вас. В большинстве случаев это не имеет ничего общего с действительностью; для уточнения расчетов нужно выждать две минуты – через эти две минуты на карту ляжет второй пеленг, который должен многое прояснить.

Нужно помнить еще и о таком нюансе. Информация, поступающая от наших любимых трех антенн, обновляется автоматически (как уже было сказано – раз в две минуты). А вот сведения, приходящие от всего остального – системы предупреждения об облучении, радара, перископа и так далее – нет. Для того, чтобы на карту лег новый пеленг, надо каждый раз нажимать кнопку Mark.

Как только информация о контакте начинает поступать от двух и более источников, он переименовывается в “Мастер” (тоже с соответствующим номером). К такому переименованию, как вы понимаете, надо активно стремиться, не делая при этом, впрочем, всяких глупостей от излишнего усердия.

Если же вы не занимаетесь этим вручную – и, как уже было сказано, это вполне легитимно и ничего читерского тут нет – стоит заметить, что команда ваша знает дело отлично. Как правило, они точно рассчитывают КПДЦ на основе уже двух пеленгов.

И вот еще что. Не особо мучаясь, мы предположили, что цель движется равномерно и прямолинейно. Что это значит? Правильно. Как только она сманеврирует, все наши чудесные расчеты пойдут прахом. Мало того, мы еще и узнавать об этом будем с периодичностью все в те же две минуты.

Информация к размышлению.

Классификация контактов на основе косвенных данных

Как уже и говорилось, не всегда возможно точно идентифицировать контакт по частотным характеристикам его шума. Поэтому – вот несколько характерных примет, которые помогают с опознанием...

1. Очень простое наблюдение

Не стоит слишком уж ломать себе голову, если дело происходит подо льдом. Там надводных кораблей не предвидится.

2. Скорость цели – 4–5 узлов.

Скорее всего – атомная подлодка. Это окончательно подтверждается в процессе торпедного выстрела – цель начинает изо всех сил улепетывать от торпеды, выбрасывая ловушки. Так делают только подлодки.

3. Скорость цели – 1–3 узла.

Скорее всего – дизельная подлодка. Кстати, они тише атомных – когда идут под электромоторами, конечно.

4. Скорость цели – 1–5 узлов.

Если это не варианты 2 и 3, то рыбаки. См. соответствующую заметку в разделе, посвященном гидроакустическому комплексу.

5. Цели идут в строю, с одной и той же скоростью, одним и тем же курсом.

Наши клиенты, однозначно. Гражданские суда так не делают. Если уже четко виден ордер (боевой порядок), то можно с уверенностью предполагать, что самая жирная тушка находится в центре. Ордер, как правило, выглядит в виде буквы “X” – так вот, стрелять надо по тому деятелю, который обосновался на пересечении...

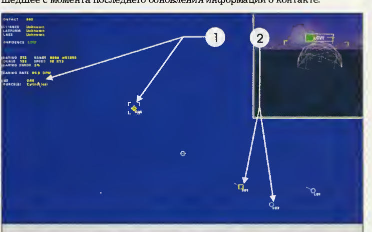
Насколько мы правы? Анализ обстановки при помощи тактического дисплея (F7)

1. Ошибка в расчетах?

Может быть неверно определена скорость, курс и дистанция. Пеленг точен всегда. Почему так – см. выше.

2. Что он делает сейчас?

При анализе движения контакта нужно обязательно смотреть на циферку под названием Age. Вот она. Эта цифра – время, прошедшее с момента последнего обновления информации о контакте.



1 – нам только что донесли о новом контакте, а потому он отрисовался в 10000 метров от нас, на скорости в 10 узлов;
2 – это – отображение того контакта, о присутствии которого мы уже знаем из нашей замечательной сети (“Show Link Data”). Сейчас последует более точный расчет и отметки совместятся.

Дело в том, что сам по себе потерянный контакт не сбрасывается. Даже если вы его уничтожили, он все равно будет исправно ползти по карте; как и до того, система отобразит его предполагаемое местонахождение. Поэтому нужно следить – не потеряли ли мы его ненароком. Повторюсь в десятый раз: информация, приходящая с гидроакустических антенн, обновляется раз в две минуты. Поэтому при устойчивом контакте параметр Age должен меняться так: 0:01, 0:02, а потом – опять 0:00, и все по новой. Если он увеличится до 0:03 и дальше, значит, контакт потерян и система показывает то, где он мог бы находиться, двигаясь тем же курсом на той же скорости. Я не советую стрелять по цели с Age, скажем, 0:37.

Соответственно, если вы уверены, что ловить здесь больше нечего, зайдите на боевой пост слежения и сбросьте контакт – Drop. Если вы таким образом сбросите “живой” контакт, то он тут же “будет обнаружен” вновь.

Заключительное слово будет такое. В процессе обучения не стесняйтесь пользоваться опцией Show Truth. Мало ли, что это чит. Без лишней скромности скажу: я съел собаку на 688(I) Hunter/Killer, но тем не менее не сразу стал четко ориентироваться в мире Sub Command. Так что вперед; главное тут – научиться. Не забывайте только о том, что, когда вы выйдете в онлайн, там вам этой опцией воспользоваться не дадут – учитесь обходиться без нее.

Итак, мы засекли цель, знаем, что она из себя представляет и куда движется. Осталось применить по ней оружие. Но это уже тема для отдельной лекции.

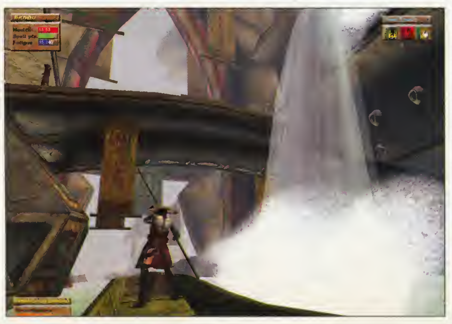
ЖДУТ

Yesterday starts tomorrow,
Tomorrow starts today
Marillion

В прошлом году в последнем номере у нас был любопытный (по моему мнению) материал – двадцатка наиболее ожидаемых игр 2001 года. В зтом году редакция долго спорила, стоит ли повторять удачный (вроде бы) опыт и если зто делать, то как именно оформить. Увы, четверка редакторов и пытавшиеся их рассудить Главный с Выпускающим оказались бессильны прийти к консенсусу, и каждый отправился по свои дрова в свой личный лес. В результате мы с вами на всем протяжении зтого здиториала будем не подводить итоги, а наоборот - смело смотреть в будущее.

Хотя нет, вру. Сначала давайте немного полюбуемся на тех пятерых красавчиков, которых мы с нетерпением ожидали в прошлом году. Начнем с того, которого и ждать-то особо не хотелось, но пришлось. Речь о Myst III, по дурной традиции считающейся адвентюрой. Как ни странно, сей "шедевр" смог породить в массах (в том числе авторских) различные мнения (сам-то я всегда полагал мистоиды паззловым отродьем и оценивал низко), в том числе и положительные.





Не знаю, кто как, но я получил то, что и предполагал, – игру, за которую стыдно. Должно быть стыдно, точнее.

Не мог не разочаровать Anachronox, увы: он был слишком долгостройным, не слишком красивым и при том, что он позиционировался как RPG, оказался чересчур адвентюрным. Он был просто создан для того, чтобы быть незамеченным, что жаль, ибо потенциал-то у застоявшегося в стойле ионстормовского жеребца вполне наличествовал и частично даже реализовался... Возможно, дело в синдроме завышенных ожиданий, но так или иначе налицо провал.

Все тот же синдром – причина холодной встречи Arcanum. И зто слишком недавняя тема, вернее сказать, свежая рана, чтобы снова распространяться о том, о чем уже высказались Подстрешный и Жилин. Как говорил Бен-Бецалель: "Этот Белый Тезис таки не оправдал моих надежд". Увы и ах, разработчики не смогли держаться той планки, которой они для себя установили своими же обещаниями.

Иная судьба постигла Pool of Radiance, в процессе раскрутки почти потерявшем свой порядковый номер. К нему, собственно, каких-то лишних претензий нет (и опять-таки, все совсем недавно освещалось лично Хаосом), но он, увы, не стал тем, что в моем представлении является "настоящей D&D игрой". Увы, он не будет для третьей редакции тем, чем стал его именитый предок и Goldbox вообще для второй. Но из всего вышеперечисленного он выглядит едва ли не наименее разочаровывающим.

Пятого мы не дождались, и с него и начнем прогон сквозь строй тех, за кого будем болеть в году следующем. Пятым, для тех, кто уже забыл или присоединился к нам позже, был Morrowind, возвращение к настоящим Elder Scrolls после пусть и милых, но все же неправильных





бэттлспайров и редгардов. И мы, как это ни забавно, ждем его до сих пор, и ведь что самое обидное – я лично и накаркал, цитирую: "Если игра, особенно такая Игра, запланирована на конец 2001 года, то это еще ничего не значит. Вернее, значит, что, скорее всего, выйдет она в середине 2002". Начинают зарождаться опасения, что будет второй удолгостроенный Anrchonox или Wizardry, а этого допустить нельзя. Ведь тогда редкий и сложный поджанр, рожденный во время оно из Darklands и токмо стараниями серии Elder Scrolls живой, может умереть. Какой поджанр? Конечно, "бессюжетных" RPG, ценных более имитацией игровой Вселенной и возможностью жить в оной, нежели сюжетом (буде таковой вообще окажется).

Следующим номером идут Neverwinter Nights. С одной стороны, у меня не получится увильнуть от конкретизации мнения с помощью фразы "это свежая, недавняя тема", но добавить хоть что-то к давешней статье Ясмы просто невозможно. И да, мы-таки ждем NWN, ждем даже больше, чем раньше, ибо она на данный момент есть основная надежда на адекватную D&D RPG. Кроме того, должен же заочный поединок с PoR II быть, наконец, завершенным.

Самой ожидаемой российской игрой по нашему ведомству проходит продолжение "Корсаров". Во мне крепко убеждение, что на данный момент это единственная стоящая российская игра со времен тетриса, и наблюдать за развитием идей разработчиков весьма интересно. Кстати, неутомонный Жилин и тут имеет что сказать – он набросал небольшой матерьяльчик, который, скорее всего, увидит свет в "Записках на манжетах" (которые давно пора возродить).

Но это все, в сущности, цветочки. В следующем году на нас просто обязана свалиться Might & Magic IX, и серия сравняется числом частей с "нашей" "Ультимой" и "вражеской" Final Fantasy. Да, мы до сих пор не дали превью по этой игре, которая массам (да что там эстетствовать, и не массам тоже) интересна наиболее всего. Могу даже сказать почему – потому что пока недостаточно материала для адекватной статьи. Не статьи, просто пышущей информацией, вроде материалов по тем же Morrowind и NWN, а банального адекватного превива. Правда, эти грустные обстоятельства никак не могу повлиять на то, будем ли мы с вами ждать новую (настоящую!) инкарнацию M&M, ибо сие неизбежно.

Активно пихающий меня под руку Жилин указывает еще на один образчик ролевого искусства, на который у него особые виды. Это, как ни странно, конверсия с Dreamcast, легендарная (там) RPG Grandia II. О том, как наш главный приставконенавистник дошел до жизни такой, он обещал рассказать отдельно, а пока сообщил, что "Grandia рулит!". Говоря человеческим языком, похоже на то, что в Грандии будут отсутствовать многие раздражающие черты традиционных ConRPG и, наоборот, наличествовать очень приятные новшества. В частности, ожидается более чем грамотный боевой режим, интересный и богатый возможностями.

Собственно, пять самых достойных релизов будущего года мы с вами уже определили, но, пользуясь демократией и свободой слова, упомянем и о других, возможно, не менее достойных. Во-первых, это недавно освещенные Project: Nomads и Divine Divinity. В отношении первого пока мало что можно сказать, но, полагаю, толстые лысые дядьки на ECTS понимают в игроделании больше меня и не зря так выделили эту разработку (чует мое сердце, она вообще не к нам в раздел пойдет – И.Ж.). В отношении второго же опять не найдется, что прибавить, ибо автором превью была Ясма.

Во-вторых, это Gothic, демо-версия которой уже была нами изрядно раскритикована, а критику демо-версии критиковали уже читатели. Это довольно темная лошадка, и я в ее успех не верю, но, тем не менее, стоит обратить на нее хоть чуть внимания. Так, на всякий случай.

И, напоследок, еще два проекта: Dungeon Siege и Harry Potter. О первом из них мы давно ничего не писали, что характеризует опять же не нашу лень, а нерасторопность тамошнего пиара, ленящегося поделиться с игровым журнализмом самыми последними новостями о разработке своего хита (а потенциал, как некогда отмечал Кшаду, у Dungeon Siege имеется). Гарри же Поттер клепается в обстановке дикой спешки, и, хотя игрушку делают в поддержку: а) супербестселлера и б) блокбастера по супербестселлеру (о бедный, несчастный русский язык!), у меня сильные подозрения в качестве финального продукта и тем более в том, что это будет вообще адвентюра. Хоть на сколько-нибудь.

Вот такие у меня ожидания на будущий год, да будет он здрав, силен и могуч.

Плохой финал? Другого, увы, не придумалось.

Н ИМ

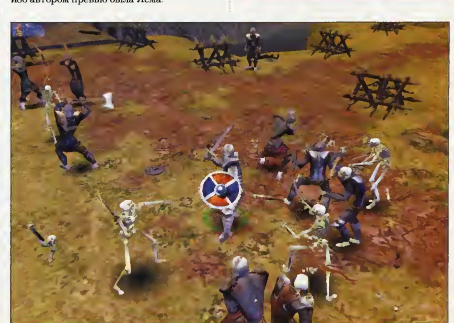
Комментарий Ивана Жилина:

Во-первых, Грандия действительно рулит, и я это мог сказать вполне самостоятельно. Собственно, это была основная мысль, которую я хотел высказать, потому что вторая (сегодня у меня две мысли – хороший день!) относится опять к проклятому Аркануму.

Я понял, что меня не устраивает в его чудном мире. Там технология появилась в магическом окружении, а не наоборот, и в это совершенно невозможно поверить, даже учитывая их взаиморазрушающую силу. Невозможно. И поэтому Грандия мне нравится больше.

Вот возьму и перейду в лагерь приставколюбителей.






ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
Новые приключения
мушкетеров
* 9 двухэкранных уровней
* 3 дополнительных пазловых экрана
* 9 сюжетных мультфильмов
* 10 второстепенных персонажей
* Около 60 диалогов и 1000 реплик
* Около 80 анимаций на одном уровне
* Профессиональное актерское озвучивание
* Возможность управления всеми тремя главными героями
Эта игра – необычный веселый квест, главные герои которого – три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры – ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.
Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д'Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.
* Системные требования *
Минимальные : Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CDROM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые : Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CDROM, Sound Card, Mouse.
Разработчик:
"Электроникум+"
Оптовые поставки:
(095) 745-0114; sales@media2000.ru;
www.media2000.ru

Druuna: Morbus Gravis

Конрад Карлович

Похотливые полигоны

*Да, правильно говорил наш старпом:
"Отвратительное зрелище".*
Анекдот

Издатель	Artematica http://www.artematica.com
Разработчик	Micraids http://www.micraids.com
Жанр	Безобразие
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.druuna-thegame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1374.htmla
Смотри на диске	скриншоты, обои, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 1.6

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: отвратительная
Знание английского: не требуется


Так выглядит Друуна в заставках


И вот так в игре, не обращайте внимания на две коричневых кучки слева – это монстры...

Дожили, дорогие мои извращенцы, до того дня, когда стали компьютерные игры с персонажами порнокомиксов делать. Стоило ли этот день ждать - вопрос спорный, но событие само по себе примечательное. И героиня игры выбрана именитая - Друуна. Для большинства наших читателей, которые всякой глупостью не занимаются, и для тех, у кого нет Интернета, следует знать, что Друуна - главный персонаж развратнейшего комикса. Причем комикса с почтенным возрастом - впервые P.E.Serpieri нарисовал историю про Друуну еще в 1981 году. Столь продолжительным жизненным циклом графическая новелла обязана талантливым художникам, пышным формам Друуночки, довольно оригинальным (для восьмидесятых) сюжетом и (главное) толпе озабоченных, которые на все это покупаются.

Изначально предполагалось, что Druuna будет квестом, но я сомневаюсь, что жанр, который подразумевает в себе передвижение по экрану вислозадой кучки полигонов, вообще существует. Наша колоритная подруга (когда раздавали порнозвездам параметры, Друуна отхватила себе два комплекта) ковыляет от одного экрана к другому, изредка набивая свою сумочку очередной порцией мусора. Это довольно нелепое занятие частично объясняется тем, что действие игры происходит в голове нашей же Друуны. В мозгу среднестатистической героини порнокомикса умещается дюжина воспоминаний-уровней с неплохо отрисованными двумерными фонами. Также присутствуют трехмерные дистрофики, страдающие полигонной недостаточностью, тоже не вполне здоровые андроиды и несколько аркадных вставок. Вот бы попасть в голову к блондинке - конец игры находился бы сразу после списка покупок, за косметичкой налево. Так нет же, нас занесло под черепную коробку сексбомбовой брюнетки, там ужасы всякие творятся: люди вирусами позаражались и стали излишне кровожадными, щупальца отовсюду торчат. И, вопреки прямому предназначению, при любом удобном случае тентакли душат Друуну.

На официальном сайте игры (www.druuna.net) в новостной ленте совершенно честно написано: "Druuna the videogame is out, apart the good quality of the insides movies, this game is really bad". Что в приблизительном переводе звучит как: "Ничего хорошего в этой игрушке, кроме кина, нету". Самокритично.

И сюжет-то был отличный - девушка в опасности. Причем из опасности этой Друуна выбирается своими же силенками - эмансипированная. Есть и страшный враг - у вас уйдет не один день для того, чтобы сразить двуличную лживую тварь по имени Интерфейс. Подружка наша страсть как уважает джойстики и прочие продолговатые предметы, но как истинный представитель женского пола ненавидит грызунов. За последние пять лет я впервые вижу квест, который поддерживает джойстик, но упорно не хочет знаться с мышью. Управление - просто сказка: для того чтобы Друуна приседала, ходила и прыгала, на клавиатуре задействованы клавиши Z,X,C (альтернатива - 1,2,3). В старом добром Barbarian было удобнее.

Остается открытым вопрос: зачем нужно было создавать ужасную игру, на кривом движке и при этом моделировать час далеко не самого плохого видео? А потом все это видео резать на предмет устранения обнаженки и прочего разврата. Уж делали бы жесткую игру с тремя иксами - так по полной программе, без цензуры, чтобы хоть старые лейчуры порадовались. Кому нужна общеломудренная Друуна? Никто, кроме поклонников комикса, играть все равно не будет. Даже не понятно, что это за игра такая Druuna: на квест не тянет, экшеном обозвать - дедушка Дэйнжерус Дэйв в гробу перевернется. Прямо скажем, порнография какая-то получилась.

Комментарий Ивана Жилина:

Друуна - не в моем вкусе. В принципе, люблю, когда женщины, скажем так, немало, но всему же есть пределы. Ну что тут скажешь: комиксисты – знатные любители поизвращаться, все у них не как у людей, в том числе и пределы. Пусть сами, в общем, с Друунушкой и общаются, а русскоязычных любителей эротики я от такого рода развлечений отговариваю.

Русскоязычным же любителям компьютерных игр с Друуной вообще делать нечего.



...прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендию из лап узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное дело для блестящего молодого офицера, ставшего космическим пиратом?

Научно-фантастическая RPG

Главный герой — бывший королевский гвардеец. Ему не по душе спокойная жизнь, на которую его обрекла новая власть, и в поисках приключений он отправляется путешествовать по загадочному и интригующему миру, по странным планетам и большим городам... Битвы и приключения ждут вас в реальном времени. Существует множество доверху набитых алчными монстрами подземелий, которые необходимо исследовать; но вы сможете и отдохнуть от схваток в клубах и барах более спокойных планет...



...Вам нужно развить свое псионическое мастерство в борьбе против зла — с самого начала и вплоть до высшей степени — после чего начнут происходить главные события. Только тогда вы сможете достигнуть нужного уровня.



- *более 15 мин. 3D видео*
- *2000 звуковых эффектов киношного качества (600Mb)*
- *29 видов футуристического оружия*
- *псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.S*
- *реальные погодные эффекты*
- *система быстрой загрузки карты*
- *возможность игры по сети через "Hunter Net"*
- *до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP*



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

www.russobit-m.ru

 По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; a-mail: office@russobit-m.ru; телефон технической поддержки· 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m ru

г. Апатиты
ул. Фарсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический лр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатоаа д.17

г. Воронеж
ул. Плаханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнара д.15

г. Иркутск
ул. Накрасоаа д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвиноаа д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекоаа д.47г.

г. Курск
ул. Ланина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Паркоаая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаава д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корл.17, 1 эт. лаа.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Ноаороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ланина д.23

г. Новосибирск
ул. Ланина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тораза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный лр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский лр. д.107
Василавский остроа,
Средний лр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратоа
ул. Астраханская д.140
ул. Стелана Разина д.80

г. Стаарополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Соаатская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Реаолюционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
лр. Октября д.56

г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Тайна маятника [Watchmaker]

Дежа Вю

В. Юрковский

Издатель	New Media Generation http://www.nmg.ru
Разработчик	Trecision http://www.trecision.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.trecision.com/videogames/games/wmf.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2055.html
Смотри на диске	скриншоты, обои

Игровой интерес, Графика, Звук и музыка, Дизайн, Ценность для жанра

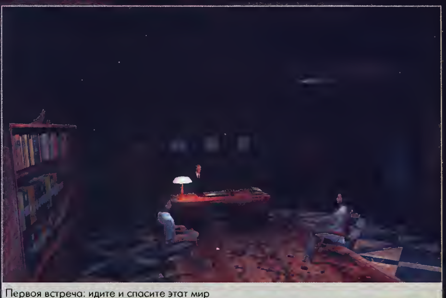
Рейтинг 6.7

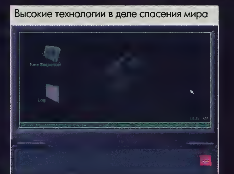
Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Мы все это уже видели. Классическая квестовая парочка "мальчик с девочкой" кочует из игры в игру - вспомнить хотя бы Габриэля и Грейс из трилогии Джейн Дженсен или Джорджа и Николь из пока еще дилогии, не говоря уже о кавалерах навигаторовского Компаса прошлого номера Халлигане и Тернер.

> Игра позволяет сконцентрировать внимание на некоторых нехарактерных для жанра Adventure моментах, например, кинематографичности всего происходящего.

Они вечно суют нос не в свои дела, попадают в опасные ситуации, демонстрируют чудеса алогичной смекалки и в Самый Последний Миг спасают мир от очередного благодетеля, обещающего всем быстрый и безболезненный исход из обители юдоли и скорби. Если вы наивно полагали, что свежеиспеченная пара сыщиков-любителей экстра-класса в составе Даррела Буна и Виктории Конрой, расследующая "Тайну Маятника" (в девичестве - The Watchmaker), будет действовать не в соответствии с канонами - смело перелистывайте страницу: ничего нового вы не услышите.


Первоя встреча: идите и спасите этот мир



Высокие технологии в деле спасения мира

Завязка проста и банальна: группа религиозных фанатиков владеет таинственным механизмом, накопившим огромную энергию, высвобождение которой приведет к полному уничтожению всего живого. О машинке смерти известно до безобразия мало - сделана в виде часов. Известно также местонахождение - некий старинный австрийский замок. И - кто бы сомневался - время "Ч": ближайшая полночь. Поднятый по тревоге и надлежащим образом проинструктированный отряд по борьбе с терроризмом в составе вышеупомянутой парочки прибывает на вражескую территорию (на такси, дабы не привлекать излишнего внимания), где и сдается с рук на руки игроку, который с энтузиазмом начинает заниматься привычным делом: гоняет супергероев по всем закоулкам замка вместе и порознь, обшаривает урны и шкафы, распихивая по карманам все, что плохо лежит, пристает к мирным обывателям с расспросами типа "А что вы таки имеете сказать про нашего дорогого садовника?" - в общем, типичное квестовое поведение, требующее не столько приятных напряженных размышлений, сколько набитой руки.

И это не так уж и плохо, ибо позволяет сконцентрировать внимание на некоторых совершенно нехарактерных для жанра моментах. Например, кинематографичности всего происходящего. Первое впечатление от внешнего облика игры, вызывающее сладостное нытье под ложечкой /скрежет зубовный (нужное подчеркнуть, в зависимости от отношения к третьей части Габриэля Найта), на поверку оказывается не совсем верным. Да, игра также сделана в честном 3D, вид со стороны, плавающая камера. Но вот только плавает камера чаще всего не так, как хочется игроку, а так, как задумано режиссером. Попробуйте пройти персонажем более-менее длинный участок пути - два или три переключения позиции съемки вам гарантированы. При этом найдено очень удачное решение проблемы "застревания" камеры за углом или же просто неудобного ракурса: в любой момент одним нажатием клавиши вид "от третьего лица" сменяется на


Плюнуть бы на этот маятник и мохнуть туда, в горы

То, что давно уже не делают одновременно интересных и красивых игр, не новость, но с каждым новым проектом тает надежда на молодые и амбициозные фирмы, не скованные авторитетом и догмами

вид "из глаз". Обзора на 360 градусов не будет, конечно, но этого и не нужно, 180 вполне хватает, чтобы получше рассмотреть предметы вблизи или выбрать новое направление движения. В момент начала движения вид вновь переключается на внешнюю камеру и так по кругу: пробежка, переключение камеры, выбор нового направления, переключение камеры, пробежка. Следующее отличие от сьерровской игры - камера жестко висит за спиной, поэтому анекдотических ситуаций по принципу "а слетай-ка, камера, посмотри, что на той стороне замка делается", здесь не будет. И это правильно, ибо реально.

Еще одна интересная особенность - это физиология наших героев, конкретно - их зрение. При разговоре с NPC лицо собеседника довольно хорошо детализировано, но вот все, что ниже шеи, видится совершенно непотребно размытым. Какого-либо осмысленного объяснения этому феномену найти так и не удалось, кроме, пожалуй, нежелания разработчиков вставлять в "сурьезную" адвентюру о спасении мира легкомысленные фразочки вроде "Ларри, смотри мне в глаза, пожалуйста!" (а на кой было надевать на Джуди чрезвычайно соблазнительно выглядящий издалека купальник, спрашивается, если вблизи он превращается в мешанину пикселей?).

Каких-либо других претензий к внешнему облику игры нет. Более-менее удачна попытка использовать еще не очень устаревшие технологии, при этом без явных программистских глюков. Полигоны не вылазят, движения героев не очень деревянные; как при ходьбе, так и при беге даже тени честные отрисовываются. Радоваться особо нечему, но и поводов для огорчения тоже нет, чего не скажешь о куда более важных составляющих квеста - сюжете и геймплее.

То, что давно уже не делают одновременно интересных и красивых игр, не новость, но с каждым новым проектом тает надежда на молодые и амбициозные фирмы, не скованные авторитетом и догмами (Trecision, впрочем, не такой уж и новичок, на ее счету уже была не особо удачная квестовая попытка под названием Ark of Time). Потому что все чаще получаются либо некрасивые, но интересные игры, либо красивые, но скучные, либо - в третьем и наименее желательном случае - красивые, но мистообразные паззловины. "Тайна маятника" - типичный представитель игр второго рода. Псевдомистический сюжет скрещивается с замкнутостью пространства (все действие протекает в замке), добавляются несложные, но многочисленные головоломки, полученный результат разбавляется подобием нелинейности. Рецепт прост и действенен. Пиксель-хантинг присутствует, но не является доминирующей чертой, равноценность героев отсутствует как класс, хотя поведение одного и того же NPC довольно сильно отличается в зависимости от того, общается он с Викторией или с Даррелом. Иногда (не очень часто) бывает просто необходимо выбрать правильного героя для прохождения какого-либо эпизода, но в целом явно доминирует Даррел (привет феминисткам).


Прелестная Джуди, несчастная Джуди

Необходимо отметить и такую неоригинальную, но удачную возможность, как лог уже происшедшего в игре, который хранится в имеющемся в инвентори коммуникаторе. Чрезвычайно подробные записи, в которых еще и выделяются требующие выполнения задания либо сведения, нуждающиеся в дополнительной проверке, здорово облегчают и без того нетрудную жизнь. Единственное встретившееся за всю игру затруднение - понять, куда, собственно, надо идти и что делать. Ибо уже упоминавшаяся свобода передвижения вкупе с отсутствием явных указаний на дальнейшие действия зачастую ставит в тупик, из которого, к счастью, не слишком сложно найти выход.

В целом, геймплей можно охарактеризовать словом "неспешный". Несмотря на пугающие слова в прологе о катастрофической нехватке времени, никто никуда не торопится. Вкупе с приятной фоновой музыкой, удачно дополняющей и углубляющей атмосферу игры, удовольствие игрок, несомненно, получит. Если, конечно, не будет ждать чего-то выдающегося или же не обладает ярко выраженной реакцией отторжения на клоны.

Скромность украшает героев: даехоли на такси


Видеобитва

Конкуренция – жизнь торговли
и смерть торговцев
Э. Хаббард

В настоящий момент "железная" индустрия переживает серьезный технологический скачок. Судите сами: скорость процессоров достигла, как казалось совсем недавно, немыслимой величины в два гигагерца, DDR SDRAM – память, которой прочили лишь работу в серверах, – стала массовой и реально вытесняет ставшую архаизмом PC 133 SDRAM – память, более того, уже начались первые пробные поставки памяти по спецификации DDR SDRAM-2. Разумеется, практически ни в одной области индустрии нет ярко выраженных монополистов; скажем, в противовес DDR SDRAM имеется RDRAM, которая хоть и дороже конкурента, но зато остается самой быстрой на сегодняшний день памятью, да и разница в цене уже не настолько существенна. Естественно, снижение цены было вызвано не благотворительностью, а конкурентной борьбой. Сегодня речь пойдет о конкурентной борьбе на рынке видеокарт.

В конце февраля общественности были представлены возможности GeForce 3, в частности, демонстрация движка DooM 3. Разумеется, общественность выдала мощный "ух!". Еще более мощный "ух!" прозвучал после того, как была объявлена цена чудо-железяки. 600 долларов, ни больше, ни меньше. Разумеется, реальная цена оказалась меньше, поскольку обычно производители специально завышают стоимость новой продукции, дабы потом показаться "великодушными", значительно сбросив цену на продукт в момент его появления на прилавках. Реально появившись у нас в июне, GeForce 3 стоил уже не 600, а 400 долларов, правда, ожидаемого быстрого сброса стоимости не произошло. В настоящий момент цена на GeForce 3 колеблется в пределах 300-350 долларов.

Первый удар по позициям nVidia нанес ее главный конкурент, канадская ATi.



По сути, после скоропостижной кончины 3dfx ATi осталась единственным серьезным конкурентом nVidia, STMicroelectronics с их линейкой Kyro пока что могут составить конкуренцию лишь картам семейства GeForce 2MX. Еще в прошлом году ATi грозилась выпустить достойного конкурента GeForce 3, причем срок выхода по планам намечался на лето этого года. Конечно, срок появления новой линейки видеокарт семейства RadeOn, скрывавшейся под кодовым названием R200/RV200, в конечном итоге сдвинулся на осень, однако проигнорировать данное заявление мог лишь самонадеянный производитель. Это и неудивительно: по мере того, как приближалась дата анонса R200/RV200, ATi начала анонсировать новые технологические примочки, в первую очередь следует отметить TRUFORM, а также поддержку DirectX 8.1. Да и существующую линейку карт RadeOn сбрасывать со счетов не стоит: производительность данных видеокарт ненамного хуже, чем у GeForce 2 GTS, к тому же карты на данном GPU теперь производит не только сама ATi, но и так называемые сторонние производители.

Второй удар последовал от известного всей передовой общественности Джона Кармака, который еще в феврале вовсю рекламировал GeForce 3. Главный программист id software поведал о том, что DooM III в рекомендуемых настройках на GeForce 3 будет выдавать не более 30 кадров в секунду. Конечно, можно получать и 60 fps, причем даже на GF 2 Pro, однако картинка будет совершенно другая. Можно представить реакцию людей, потративших немалые деньги на чудо-железяку, которая, судя по словам Кармака, уже не котируется. Одним словом, назрела модернизация всего семейства GeForce. Первым ответом послужил выпуск драйверов Detonator XP, а в конце сентября состоялся релиз обновленной гаммы GeForce 2 и 3, получившей приставку Titanium.

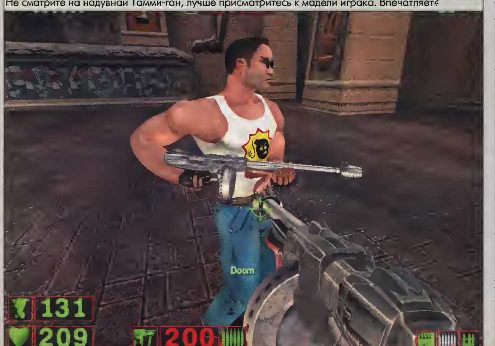
На самом же деле, все эти действия nVidia являются полумерой, что наглядно доказало появление в сентябре давно обещанной ATi линейки Radeon 7500/8500. Первые же тесты RadeOn 7500, являющегося конкурентом GeForce 2 Titanium, показали явное превосходство продукта ATi над конкурентом. Что же касается Radeon 8500, то по предварительным тестам он серьезно обошел в современном 3D-приложении (3D Mark 2001) не только GeForce 3 Ti200, но и более мощный GeForce 3 Ti500, причем достаточно серьезно. Что же касается цены, смотрите следующую таблицу:

Модель	Цена
GeForce 2 Titanium	$150
GeForce 3 Titanium 200	$200
GeForce 3 Titanium 500	$350
ATi RadeOn 7200	$85
ATi RadeOn 7500	$150
ATi RadeOn 8500	$300
ATi RadeOn 8500 LE	$200

Комментарии излишни. В данном случае nVidia может надеяться лишь на две вещи: ставшую уже легендой неторопливость ATi с поставками карт, а также вечные проблемы с драйверами. Честно говоря, что-то мне ситуация с противоборством GeForce 3 Titanium и RadeOn 8500 напоминает баталию двухлетней давности, а именно противостояние VooDoo 3 и Riva TNT 2: да, в некоторых приложениях GF3 Ti500 чуть быстрее, зато ATi предлагает карту, обладающую бОльшим количеством бонусов, еще и за меньшую цену. Судя по всему, разработчики игр уже оценили полезность TRUFORM, инцидент с Serious Sam не является чем-то ужасным, достаточно чуть переработать модели и преимущество технологии будет очевидным. Зима уже не за горами, где-то к ноябрю-декабрю борьба за покупателя еще больше обострится, вот тогда мы и увидим нынешних лидеров по более-менее божеской цене.

Юрий Пашолок

Не смотрите на надувную Тамми-ган, лучше присматритесь к модели игрока. Впечатляет?

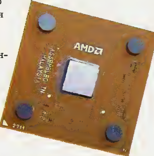


ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Athlon XP 1900+: новый флагман AMD

Пятого ноября компания AMD представила новый процессор линейки Athlon XP, Athlon XP 1900+. На сегодняшний день эта модель является самой мощной среди процессоров AMD для desktop-систем. Если судить по планам компании, модель Athlon XP 1900+ останется флагманом desktop-серии как минимум до конца этого года, впрочем, планы могут и меняться. Как и у остальных моделей серии Athlon XP, цифра 1900 не является реальной тактовой частотой, данное число соответствует PR-рейтингу по сравнению с Pentium-4. Реальная же тактовая частота составляет 1.6 Ггц, что, согласитесь, для Athlon очень немало. В конечном итоге, важно не то, какая у процессора частота, а его производительность.

Модель Athlon XP 1900+ уже производится на заводе компании в Дрездене. Объявленная цена новинки составила $269 (естественно, в партиях по 1000 штук), однако есть подозрения, что реальная цена может оказаться ниже. Думаю, что, когда вы будете читать эти строки, Athlon XP 1900+ уже будет вовсю продаваться в Москве - в последнее время новинки от AMD оперативно появляются в России.

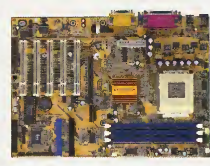


ATi RadeOn 8500 LE: минус 20 Мгц = минус $100

Канадская компания ATi наконец-то положила конец всевозможным слухам относительно ее последней разработки RadeOn 8500. Дело в том, что в Сети не раз появлялись сообщения о том, что та или иная компания собирается продавать RadeOn 8500 своего производства всего за $200. А ларчик открывался просто, это стало понятно, когда ATi анонсировала RadeOn 8500 LE.

Что же это за зверь такой, RadeOn 8500 LE? Да все тот же RadeOn 8500, только тактовая частота ядра ниже на целых 20 мегагерц, то есть равна 250 Мгц. На этом различия RadeOn 8500 и LE заканчиваются. Остается одна малость – цена, сниженная на $100. nVidia с ее GeForce 3 Ti200 тихо пьет валерьянку. Не все, конечно, так гладко: несмотря на стабильность, драйвера RadeOn 8500 оказались сыроваты, особенно в отношении антиалиазинга. К тому же выяснилось, что программисты ATi оказались жуликами: при выставлении уровня качества текстур в Quake III на максимум их реальное качество осталось на уровне Normal. Впрочем, учитывая возраст движка Quake III, придавать этому факту особого значения, тем более что в тестах приложений, использующих DirectX 8.0, продукт ATi зачастую серьезно обходил GeForce 3.

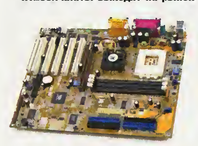
DDR-наступление SiS



Компания SiS стала пионером в производстве материнских чипсетов с поддержкой памяти спецификации DDR-II. Интересно, что наступление SiS началось сразу по двум фронтам, то есть выпущены чипсеты, соответственно, под AMD Athlon (SiS 645) и Pentium-4 Socket 478 (SiS 745).

Удивительно то, что в очень короткий промежуток времени после анонса данных чипсетов были не только анонсированы, но и выпущены серийные платы, быстрее всех это сделала Elitegroup.
Не подкачали и производители памяти: Nanya уже продает свои модули PC2700 DDR SDRAM, причем их стоимость ненамного больше, чем у RDRAM. Цена в $120-130 за 256 Мб PC2700 DDR SDRAM вселяет энтузиазм, поскольку по-настоящему массового производства подобных модулей памяти еще не началось. Разумеется, все это SiS лишь на руку: в то время как Intel и VIA ведут между собой звездные войны, компания тихо занимает новый сектор рынка.

KT266A-платы выходят на рынок



Не так давно анонсированный чипсет KT266A уже начал пробивать себе дорогу у покупателям. ABIT, до этого реально не производившая платы на DDR-чипсете от VIA, уже успела анонсировать подобный продукт. Дальше - больше: Gygabite, анонсировав GA-7VTXH накануне седьмого ноября, уже восьмого продавала плату в Москве, подобная оперативность вызывает уважение.

Несомненно, модернизация KT266 явно удалась: по многим показателям чипсет вплотную приблизился, а местами даже и обогнал пока еще не вышедший nForce от nVidia. Остается надеяться, что чипсет повторит успешный путь своего предшественника KT133.

Юрий Пашолок.



Владимир Рыбников aka "Dandelion Puree" (puree@ixbt.com)
Дмитрий Майоров (destrax@ixbt.com)

AMD Athlon XP 1800+ [1533 MHz]

Вот мы и дождались. Дождались процессора, который нам обещали довольно длительное время. А именно - десктопного варианта процессора AMD Athlon, построенного на новом ядре Palomino.

Само ядро присутствовало на рынке уже достаточно давно, но политика компании AMD по выпуску процессоров на его основе выглядела несколько оригинальной. Привычной уже стала схема, при которой на новом ядре выпускается сначала высокоуровневый процессор, спустя какое-то время выходит его несколько урезанный тем или иным образом бюджетный вариант, а затем появляется мобильный. Все логично и понятно, сначала снимается максимально возможное количество сливок с high-end сегмента рынка, а затем новинка продвигается в массы.

В случае же с Palomino все произошло несколько иначе, если не сказать "с точностью до наоборот". AMD начала, что называется, с конца цепочки. Сначала увидел свет мобильный вариант Palomino - Athlon 4, затем AMD Athlon MP, рассчитанный на работу в двухпроцессорных системах. Ладно, пока что ситуация забавная, но не экстраординарная. А вот затем AMD делает очень оригинальный шаг - вопреки всем ожиданиям, на рынок выходит не десктопный Palomino, а AMD Duron, основанный на ядре Morgan, т.е. low-end процессор! Причем выходит без особой помпы, тихо и незаметно. Изначально вообще было не ясно, а Palomino ли это? Как оказалось - таки да, Palomino, только называется Morgan и кэш у него поменьше.

И лишь после этого на сцене появляется настольный Palomino, переименованный к этому времени в Athlon XP (реверанс в сторону Microsoft?), получивший вместо привычной керамической одежки пластиковую (OPGA, Organic Pin Grid Array) и... реанимированный Pentium Rating (почему именно так мы расшифровали PR вы узнаете, дочитав статью до конца).

Если упаковка нового процессора в пластиковый конструктив - шаг вполне логичный и обоснованный (керамический корпус гораздо дороже), то возвращение PR, пусть и несколько изменившегося, - достаточно спорное решение. Давайте посмотрим почему.

Пользователи, которые помнят времена процессоров ADM K5 и Cyrix (тогда еще не принадлежавший VIA и не имеющий с сегодняшним Cyrix III/C3 ничего общего, кроме названия), прекрасно знают, сколько шума вызвало тогда введение в этих процессорах приставочки "PR" с указанием после нее "частоты процессора Pentium", который по производительности якобы был равен продуктам AMD и Cyrix. При этом реальная частота работы этих процессоров была ниже той, которая указывалась на них.

Все "было бы хорошо, если бы не было так плохо". Дело в том, что для определения Pentium Rating использовалась производительность исключительно в офисных приложениях - области, где продукция компаний AMD и Cyrix была традиционно сильна и действительно могла на равных поспорить с процессорами Intel даже при несколько меньших тактовых частотах. Здесь все было честно. Но ведь, кроме целочисленной арифметики, есть еще и арифметика с плавающей точкой. А здесь как AMD K5, так и Cyrix 6x86/6x86MX серьезно проигрывали Intel Pentium даже на одинаковой частоте.

И что же получал пользователь, купивший, к примеру, AMD K5 PR133? Пока его задачи ограничивались офисными приложениями, все было прекрасно - за меньшие деньги он получал производительность даже несколько выше, чем у более дорого Intel Pentium 133 MHz. Но как только дело касалось операций с плавающей точкой (к примеру, игровых приложений), Pentium Rating рассыпался на глазах. Вместо ожидаемой "производительности Pentium 133", мы получали быстродействие, в лучшем случае - аналогичное Pentium 100! Обман? С точки зрения покупателя - обман в чистом виде.

Именно по этим причинам отношение к PR у пользователей стало резко отрицательным. Позже, начиная с процессора K6, AMD отказалась от него и начала указывать реальные частоты работы процессорного ядра. И вот с выходом Athlon XP мы опять видим несколько видоизмененный, но все тот же столь "любимый" нами Pentium Rating. Естественно, введение рейтинга людей, разбирающихся в компьютерных железках, не может не насторожить. Но, с другой стороны, всем (в том числе и вышеупомянутым субъектам) понятно, что "миф о мегагерцах" в пользовательской среде весьма живуч, а процессоры компании AMD нужно как-то продавать, в том числе и тем, кто заражен этим мифом. Наши исследования показывают, что рейтинг у AMD на сей раз получился вполне честный. Поэтому не будем кидать камни - в конце концов, AMD просто стремится обеспечить себе хорошие продажи и место на рынке и, наверное, хорошо подумала и знает, что делает. Грубо говоря, лучше уж пусть на рынке будет пентиум-рейтинг и AMD вместе с ним, чем ни того, ни другого.

Ну а теперь (своеобразная традиция, однако, а традиции для того и созданы, чтобы их соблюдать) мы вкратце расскажем про материнские платы, на которых проводилось сравнительное тестирование быстродействия нового процессора AMD Athlon XP 1800+.

Системные платы

Прежде чем подробно рассказать о каждой плате, принявшей участие в тестировании, приведем **сводную таблицу параметров**. *(Смотрите следующую станицу)*

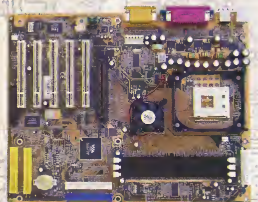
Shuttle AV40R



Плата пока малоизвестной у нас компании, тем не менее достаточно давно появившейся на нашем рынке, стала приятной неожиданностью: из имеющихся в нашей лаборатории плат на этом чипсете она показала самые высокие результаты (обзор плат на VIA P4X266 мы представим в ближайшее время), и именно поэтому ей было предоставлено право представлять связку процессора от Intel с памятью DDR в этом обзоре. Надо заметить, что плата является уже серийным образцом, так что можно в скором будущем ожидать ее и на прилавках магазинов.

В стандартной коробке, помимо платы, находились 80-тистраничное руководство по установке и настройке платы на английском языке, руководство по настройке интегрированного на плате IDE Raid контроллера, 2 кабеля ATA66/100, кабель для подключения дисковода, две (!) планки с двумя портами USB на каждой на заднюю панель компьютера и компакт-диск. Но, к сожалению, за исключением полного набора драйверов к данной плате, руководств к плате и IDE Raid в формате .pdf, а также программы для просмотра файлов данного формата - Adobe Acrobat Reader'a, не нашлось никакого программного обеспечения - уже настолько привычного по другим подобным дискам. Впрочем, не только из этого слагаемого складывается вся сумма мнения о плате - ее выбирают не только по этому критерию.

Плата	Shuttle AV40R	MSI 850 Pro5	DFI NB72-SR	Epox 8KHA+
Чипсет	VIA P4X266 (северный мост – VT8753, южный мост – VT8233)	i850 (82850 (MCH) + 82801 (ICH2) + 82802AB (FWH)	i845 (82845 (MCH) + 82801BA (ICH2) + 82802AB (FWH)	VIA KT266A (северный мост – VT8366A, южный мост – VT8233)
Поддержка процессоров	Intel Pentium 4, Socket 478	Intel Pentium 4, Socket 478	Intel Pentium 4, Socket 478	AMD Athlon & AMD Duron, Socket 462
Память	3 слота 2.5В DIMM DDR SDRAM	4 слота RIMM RDRAM	3 слота DIMM SDR SDRAM	3 слота DIMM DDR SDRAM
Разъем AGP		с поддержкой режима AGP 4x и защелкой		
Слоты PCI	5	4	5	6
Слоты расширения AMR/ACR/CNR	-	CNR	CNR	–
Порты ввода/вывода	Один порт для FDD, два последовательных и один параллельный порты, порты для PS/2 мыши и клавиатуры			
USB	2 x USB порта на материнской плате, 2 разъема для 2 портов USB каждый на заднюю или переднюю панель компьютера	2 x USB порта на материнской плате, 2 разъема для 1 порта USB каждый на заднюю или переднюю панель компьютера	2 x USB порта на материнской плате, 1 разъем для 2 портов USB на заднюю или переднюю панель компьютера	2 x USB порта на материнской плате, 2 разъема для 2 портов USB каждый на заднюю или переднюю панель компьютера
Интегрированный ATA100 IDE контроллер	2 канала ATA100 Bus Master IDE (с поддержкой до 4 ATAPI-устройств)			
Интегрированный IDE Raid контроллер	Promise PDC20265R	-	Promise PDC20265R	-
Звук	AC'97 codec, VIA VT1611A 6-ти канальный звук	C-Media CMI 8738/PCI-6ch-LX, ALC201	AC'97 codec, Avance Logic ALC201A	AC'97 codec, Avance Logic
BIOS	2-хмегабитный Flash EEPROM, AWARD BIOS v6.00, поддержка PnP, APM 1.2, DMI 2.1, ACPI 1.0, STR	2-хмегабитный Flash EEPROM, AWARD BIOS v6.00, поддержка PnP, APM 1.2, DMI 2.1, ACPI 1.0, STR	2-хмегабитный Flash EEPROM, AWARD BIOS v6.00, поддержка PnP, APM 1.2, DMI 2.1, ACPI 1.0, STR	2-хмегабитный Flash EEPROM, AWARD BIOS v6.00, поддержка PnP, APM 1.2, DMI 2.1, ACPI 1.0, STR
Форм-фактор, размеры	ATX, 30.5x24.5 см	ATX, 30.5x24.5 см	ATX, 30.5x24.5 см	ATX, 30.5x24.5 см



На плате несколько неудобно расположен ряд нескольких функциональных разъемов - так, например, разъемы IDE Raid за слотами PCI, разъем для подключения флоппи-дисковода находится между краем платы и последним разъемом PCI, а также разъемы аудиовходов находятся перед этими же слотами - все это улучшает эргономику платы. На плате можно отметить нераспаянную микросхему контроллера USB 2.0 - появится ли она в следующих инкарнациях платы, естественно, с другим названием, не ясно - по крайней мере, таковая пока не анонсирована.

В цепях питания ядра процессора на плате применены 16 конденсаторов емкостью 1500uF, а также на плате есть всего один переключатель - он по традиции сбрасывает содержимое CMOS. Остальные же настройки скрыты в BIOS.

Он основан на версии 6.00PG от Award и содержит немалое количество настроек - большой выбор настроек памяти, шины AGP, возможность ручного распределения прерываний по слотам PCI, выбор напряжения, подаваемого на чипсет, память и ядро процессора. Также есть возможность изменения частоты FSB и коэффициента умножения процессора; и если первая действительно важна, то вторая представляет интерес только при наличии инженерного образца процессора.

Как видно из этого краткого описания, плата действительно неплоха и предоставляет немалый набор функций, вкупе же с неплохой производительностью и не вызвавшей вопросов стабильностью плату можно смело рекомендовать для большого круга пользователей.

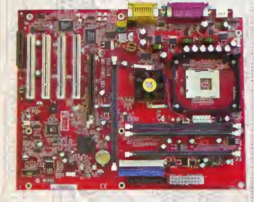
MSI 850 Pro5



Еще одна плата на этом чипсете от одного из грандов в мире материнских плат. На этот раз - с новым сокетом и необычным дизайном. Прежде всего, плата выполнена на текстолите красного цвета – впрочем, она не первая у этой компании. Также непривычно видеть один из разъемов для памяти повернутым на 90 градусов к остальным, но и это мы видели. А вот самое интересное, что на плату до-

статочно большого размера поместилось всего 4 слота PCI - действительно необычный подход к проектированию плат, тем более что менее 5 таких слотов на платах подобного формата сыскать трудно.

В стандартной пестрой коробке, как всегда, лежал неплохой подбор аксессуаров - объемистое описание платы на английском языке, кабель ATA66/100, кабель для подключения дисковода, D-Bracket, представляющий собой планку на заднюю панель компьютера с двумя портами USB и четырьмя светодиодами, реализующими фирменную технологию D-Led. Также в комплекте находится краткое описание этой технологии, два модуля C-RIMM, SmartKey с удлинительным кабелем и компакт-диск. Он вполне традиционен - здесь можно найти драйвера для материнских плат, видеокарт, производимых компанией MSI. Из интересного можно отметить - Adobe Acrobat Reader, утилиты от AMI и Award для работы с функцией плат Suspend-To-Disk, WinFlash от Award для прошивки BIOS из Windows. Есть программы, являющиеся фирменными технологиями MSI - LiveBIOS и Fuzzy Logic 3, а также PC Alert - утилита мониторинга за состоянием температур и скоростей вращения вентиляторов (и не только, надо заметить, для этого). Появилась и новая утилита - GoodMem для освобождения памяти от ненужных программ. Также на диске есть программы X-Setup для настройки большинства параметров Windows, PCCillin 2000 - популярный антивирусный пакет, 3Deep - утилита для настройки цветовой гаммы и программа VNC - для удаленного доступа к компьютеру.



Сама же плата уже кратко представлена - следствием столь необычного дизайна стала невозможность назвать ее одной из самых удобных для сборки компьютера на ее основе. "Смешались в кучу кони, люди..." - именно эти строчки всплывают в памяти при ближайшем ее рассмотрении: разъемы IDE, FDD, памяти и питания расположены столь близко друг к другу, что при установке этой платы в компьютер могут возникнуть проблемы с ними. Традиционно скажем о конденсаторах - 8 по 2200 и 3 по 1500uF. Интересно решение применить два разъема для внешних портов USB - обычно он на платах один (спаренный). Уже при первом запуске платы была отмечена неисправность - не работал вентилятор на радиаторе чипсета (кстати, особой необходимости в нем нет) - в момент включения он судорожно дергался и затем замирал. Его проверкой было установлено, что виновата плата - единичный это случай или нет, сказать не возьмемся. Также заинтересовало решение инженеров компании сэкономить - на плате применен 2Мбитный BIOS вместо стандартного для плат на этом чипсете 4Мбитного. И действительно - лишние 256Кб зачастую пустуют.
На плате есть несколько переключателей, и если назначение некоторых тривиально - защита от записи в FWH, очистка CMOS и т.п., то один из них предоставляет возможность менять напряжение, подаваемое на память, - есть выбор из 2.5 (по умолчанию), 2.58 и 2.68В. Остальные настройки скрыты в BIOS.

И на сей раз он выполнен на основе Award Modular BIOS 6.00PG. В нашей лаборатории используется инженерный образец процессора Intel Pentium 4 с разблокированным коэффициентом умножения, поэтому первым делом мы попытались поставить нужный коэффициент, но при выставлении коэффициента x20 процессор заработал на 1.9ГГц. При коэффициенте же x21 все стало на свои места - 2ГГц, что нам и требовалось. Но эту ситуацию мы не оставили без внимания, и с сайта компании получили новую версию BIOS, в описании которой было замечено, что эта ошибка решена. После прошивки BIOS версии 1.1 мы изумились - все осталось по-прежнему. В общем-то, это, конечно, мелочь и большинство пользователей ее даже не заметит, но камень в огород MSI мы все же кинем...

В остальном же BIOS ничем не примечателен: небольшое количество настроек памяти, возможность регуляции напряжения процессора и изменение частоты FSB - вот и все, на чем останавливается глаз. По сегодняшним меркам этот набор нельзя назвать большим.

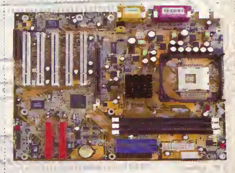
Если бы мы были бухгалтерами, то после этой платы в графе "Итого" стоял бы скорее всего ноль - уж очень плата разная: неплохой набор аксессуаров, 6-канальный звук, возможность поднятия напряжения памяти и, в тоже время, нестандартный и неудобный дизайн вкупе с некоторыми огрехами в работе. Впрочем, эти небольшие неровности сглаживаются стабильной работой, и о покупке такой платы стоит подумать читателю.

DFI NB72-SR



Все чаще стали появляться платы этой компании в нашей лаборатории, и на этот раз к нам попала плата, выполненная на чипсете i845.

В коробке стандартного дизайна лежала сама материнская плата, руководство пользователя на английском, французском, немецком и испанском языках, выполненное единым для двух материнских плат - той, которая побывала в нашей лаборатории, и ее сестры без интегрированного IDE Raid. Также в комплекте находилось руководство по настройке этого популярного устройства, дискета с драйверами для него, кабели ATA66/100, кабель для подключения дисковода и компакт-диск. На нем мы обнаружили драйвера для материнской платы, руководство пользователя в формате .pdf и программу для просмотра файлов этого формата - Adobe Acrobat Reader, утилиту для мониторинга - Winbond Hardware Doctor и антивирусный пакет от компании Trend Micro - PCCillin 2000. По нынешним меркам, конечно, нельзя назвать такой набор большим.

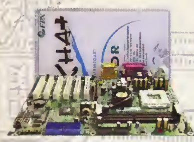


Сама же плата выполнена на высоком уровне - пайка качественная, и лишь некоторые огрехи разводки платы – например, не самое удачное расположение разъемов IDE Raid позади слотов PCI (в случае установки в них полноразмерных карт расширения будет сложновато манипулировать с кабелями, подключаемыми к этим разъемам) - настораживают. Но, по большому счету, это мелочь. Инженеры компании всерьез подумали о стабильной работе платы, составным компонентом которой является стабильное питание процессора, и установили на плату 15 конденсаторов по 2200uF. Стоит отметить установку на плате разъема для подключения. Есть на плате несколько переключателей: один из них выполняет очистку CMOS, еще два традиционно включают или выключают возможность запуска системы с устройств PS/2 & USB. Еще один задает базовую частоту FSB - Auto, 100 или 133МГц.

BIOS платы основан на версии от Award за номером 6.0 - он достаточно традиционен: есть настройки таймингов памяти, шины AGP, имеется возможность ручного распределения прерываний по слотам PCI (причем здесь указаны слоты, делящие прерывания как между собой, так и с интегрированными на плату устройствами). Есть и не слишком впечатляющие возможности для разгона - бесполезное изменение коэффициента умножения да увеличение с шагом в 1МГц частоты FSB.

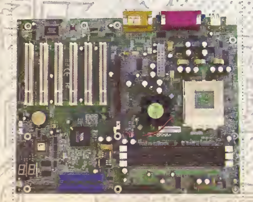
В сухом остатке имеем стабильно работающую плату, которую можно с успехом использовать для решения большого круга задач - она несколько дешевле аналогичных плат признанных лидеров и в то же время неплоха в скорости работы и обладает неплохой функциональной насыщенностью.

Epox 8KHA+



Компания решила не мудрствовать лукаво и просто добавила плюсик к названию материнской платы, отметив тем самым возросшую производительность обновленного чипсета от компании VIA. Это первая и пока единственная (думаем, что такое положение вещей скоро изменится) серийная плата на этом чипсете, побывавшая в нашей лаборатории, - что же, честь и хвала расторопной компании Epox. Плата отличается от своей предшественницы - платы 8KHA - лишь собственно чипсетом да более качественным AC'97 кодеком от Avance Logic. В остальном же они идентичны, поэтому при прочтении описания платы у читателя может возникнуть "дежа вю" - ощущение вторичности материала.

Итак, в коробке в виде полупрозрачной пластиковой сумки (это отличает "особенные" платы этой компании), помимо платы, можно найти 40 и 80 жильные кабеля для подключения IDE устройств, кабель для подключения флоппи-дисковода и планку с двумя дополнительными разъемами USB для задней панели компьютера. Естественно, что в комплекте находится достаточно толстое описание платы на английском языке, в котором подробно освещены практически все вопросы, касающиеся установки платы и инсталляции драйверов. Помимо него, есть краткое руководство, выполненное в виде книжки-раскладушки на 6 языках, среди которых, к сожалению, нет русского. Так же в коробке был найден компакт-диск с драйверами к плате и небольшим (по сегодняшним меркам) набором бесплатных программ. Набор программ претерпел незначительные изменения: Norton Antivirus 2001 был заменен на менее популярный у нас пакет PCCillin 2000, зато остались привычные Adobe Acrobat Reader 4.05 и Norton Ghost 6.03. Можно отметить утилиту для изменения частоты работы процессора из DOS или Windows - Boostek. Вроде бы не слишком богато, но, видимо, менеджеры компании делают ставку на привлечение покупателей другими способами.



Что же касается собственно платы, то о ней можно сказать намного больше интересного. Начнем традиционно - с разводки платы. Похоже, что стандартом у производителей плат стало помещение разъемов CD-in и AUX-in перед первыми слотами PCI - затрат на разработку платы, видимо, получается меньше:). Для сборщика же компьютера место не самое удобное. Ну да Бог с ними, прислушиваться никто не хочет. Помимо такого расположения, компания решила сэкономить и на пластмассе для этих разъемов - из платы торчат не прикрытые ничем штырьки. Об эстетике не говорю, но вот провода из таких разъемов выпадать будут точно. Мелочи, конечно, но все же. Зато наличие защелки на разъеме AGP и кулер от AAVID на северном мосту чипсета радуют - удобно и практично. Есть на плате и привычные два семисегментных светодиода для отображения прохождения процедуры POST. Описание кодов, отображаемых на них, находится в руководстве. В цепях питания применены 12 LowESR конденсаторов емкостью 2200uF каждый - неплохое подспорье оверклокеру. Переключателей на плате всего два: один для очистки содержимого CMOS, другой - для выбора базовой частоты, 100 или 133МГц. Все остальные настройки платы делаются из BIOS Setup'a, к описанию которого мы и переходим.

BIOS в этой материнской плате основан на версии 6.00 от Award и включает в себя большое количество настроек - просто огромное количество регулировок таймингов памяти, широкие возможности по регулированию работы шин AGP и PCI, а также возможность вручную распределять прерывания по слотам PCI. Но, помимо этих настроек, многих интересуют возможности по разгону системы - и здесь покупатель этой платы не будет разочарован. Частота FSB регулируется от 100 до 200МГц с шагом в 1МГц, и, что немаловажно, есть возможности по изменению напряжения питания ядра процессора: +/- 0.1В с шагом в 0.025В и изменению напряжения питания памяти - его можно поднять на 0.7В от номинала с шагом в 0.1В.

Так же, как и в прошлый раз, плата понравилась, но все же подождем до появления аналогичных плат и уже тогда вынесем свой вердикт.

Тестирование

Тестовый стенд:

- Процессоры:

- Intel Pentium 4 2.0 GHz, Socket 478;
- Intel Pentium 4 1.8 GHz, Socket 478
- AMD Athlon 1.4 GHz, Socket 462;
- AMD Athlon XP 1800+ (1.533 MHz), Socket 462 (CPUID, CPUID OverClocked).

- Системные платы:

- Shuttle AV40R (VIA P4X266);
- MSI 850 Pro5 (Intel i850);
- DFI NB72-SR (Intel i845);
- Epox 8KHA+ (VIA KT266A).

- Память:

- 2 x 128 MB RDRAM RIMM Samsung;
- 2 x 128 MB PC2100 DDR DIMM, Nanya, CL 2;
- 256 MB PC166 SDR DIMM, Actram Tonicom, CL2.

-Видео:

- ASUS V8200 (GeForce3).

-HDD:

- Seagate Barracuda ATA III (ST340824A), 7200 rpm, 40GB.

-CD-ROM:

- ASUS 50x.

Программное обеспечение:

- Windows 2000 Professional SP2;
- NVIDIA Detonator v21.83 (VSync=Off);
- BapCo & MadOnion SYSmark 2001 Internet Content Creation;
- BapCo & MadOnion SYSmark 2001 Office Productivity;
- id software Quake III Arena v1.17 demo001.dm3;
- MadOnion 3DMark 2001;
- Ziff & Davis Business Winstone 2001;
- Ziff & Davis Content Creation Winstone 2001;
- SPEC ViewPerf 6.1.2;
- 3DStudio MAX 3.1;
- Expendable (Demo version);
- Unreal Tournament v4.36.

Диаграммы и комментарии

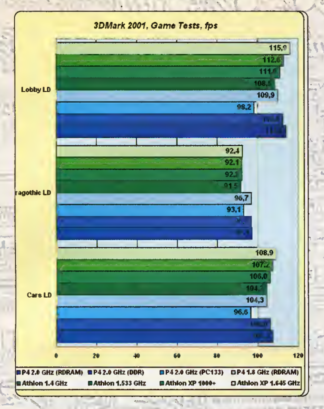
Поскольку одним из животрепещущих вопросов данного тестирования является еще и сравнение быстродействия старого ядра ("безрейтингового" Thunderbird) с новым Palomino, мы решили поступить достаточно оригинальным способом: собственно комментарии к тестам будут содержать моменты, общие для всех исследуемых систем, внизу же курсивом, отдельно, будут даны комментарии к результатам Athlon Thunderbird 1533 MHz vs. Athlon XP 1800+ (Palomino 1533 MHz). Последние особенно важны еще и потому, что в конце мы сделаем попытку выяснить еще один "тонкий" момент: так по отношению к какому же процессору вычисляется пресловутый "рейтинг"?

Игровые тесты

3DMark 2001

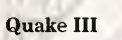
Легко заметить, что по общему баллу 3DMark 2001 производительность различных систем за одним единственным исключением различается на ничтожно малую величину. И это несмотря на то, что взят был режим low detail, т.е. нагрузка на видеокарту была уменьшена насколько это возможно. Единственный отстающий - система на базе i845/PC133 - четко указывает на причину: при такой частоте работы процессоров все упирается в скорость подсистемы памяти, однако при этом разогнанный Athlon XP обгоняет Pentium 4 2.0 GHz + i850, и последнему не помогает даже самая на сегодняшний день быстрая двухканальная PC800 RDRAM. Вывод? Наверное, в случае Pentium 4 + RDRAM vs. Athlon XP + DDR, мы видим ситуацию, когда производительность подсистемы памяти в обоих случаях достаточна, и вот тут уже начинает играть роль скорость самого процессора.

Картина во всех подтестах за исключением Dragothic повторяет общую, а вот именно его результаты весьма интересны - даже в комбинации с PC133 Pentium 4 обгоняет все без исключения Athlon! Как говорят американцы, "если нечто бегает на че-

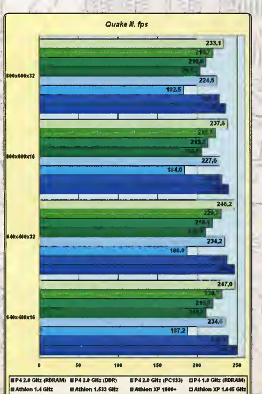


тырех ногах, имеет лапы и хвост, лает, как собака, и кусается, как собака, - то это собака". Единственное, что у комбинации Pentium 4 + PC133 "круче", чем у Athlon + DDR, - это наличие поддержки SSE2. Поэтому мы делаем вывод, что таки да, "собака", т.е. на результаты Dragothic оказывает большое влияние наличие SSE2, причем даже большее, чем производительность остальных узлов CPU и подсистемы памяти.

Производительность нового и старого ядра во всех тестах приблизительно равная. Почему же не "сыграла" хотя бы поддержка SSE? Вариантов два: либо SSE в 3DMark 2001 "не катит" и нужен именно SSE2, либо 3DMark 2001 пока просто не может распознать наличие SSE в ядре Palomino. Что, кстати, тоже вполне возможно, если поддержка наборов команд определяется не путем определения ее наличия как таковой, а путем определения типа CPU.



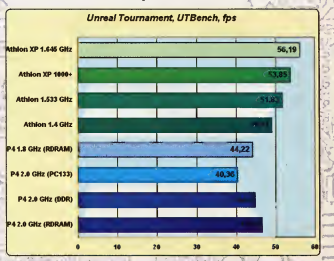
Quake III

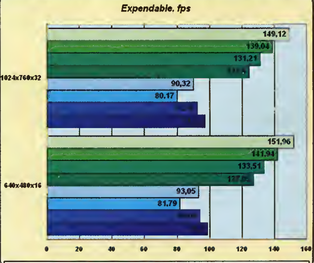


Ну, что ж, поклонники AMD могут смело бежать за шампанским: наконец-то Athlon XP (пусть даже и разогнанный) смог обогнать верхний в линейке Pentium 4 на столь любимом Intel тесте! Но более интересно другое - совершенно четко видимая "ступенька" между результатами каждого следующего по производительности Athlon. Это свидетельствует о том, о чем мы уже говорили выше: пока что скорости PC2100 DDR этим процессорам вполне хватает и их производительность растет вместе с частотой ядра, не упираясь в память. Правда, небольшой ложкой дегтя является то, что самый верхний Athlon был разогнан еще и по памяти... Но, в конце концов, скоро нас ждет DDR333, и, думаем, к тому времени, как она появится, Athlon еще не успеет достигнуть такой частоты, чтобы DDR333 ему не хватало.

Выигрыш Athlon XP 1800+ присутствует и виден явным образом. Он составляет порядка 5%. Что ж, неплохо, но этого явно не хватает, чтобы принять за основу вычисления рейтинга производительность старого ядра Thunderbird по отношению к новому Palomino, поскольку 1800 / 1533 ~= 17%, а никак не 5.

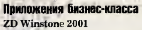
Unreal Tournament и Expendable





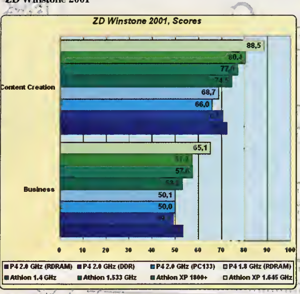
Как ни странно, если присмотреться, то можно заметить, что результаты Unreal Tournaments и Expendable... очень похожи! Нужно только немного отвлечься от цифр и представить себе обе диаграммы рядом именно в графическом виде. Понятно, что в Expendable Pentium 4 стабильно проигрывает процессорам старой архитектуры за счет "хаотичного" кода приложения, но если поделить результаты Expendable на некий коэффициент, то мы получим результаты Unreal Tournament. Вывод? Оба приложения, видимо, относятся к "неудобным" для Pentium 4, просто в разной степени: Expendable - чуть больше, Unreal Tournament - чуть меньше.

Ситуация полностью аналогична той, которую мы наблюдали в тесте Quake III, не будем повторяться, смотрите выше.



Приложения бизнес-класса

ZD Winstone 2001



Про “любовь” тестов от eTestingLabs к процессорам AMD мы уже писали не раз, писали и о том, чем это вызвано - ориентацией используемых в них приложений на “старую” (отнюдь не стоит понимать это слово как “худшую”!) архитектуру и малым количеством оптимизированных под SSE2 программ. Не подвел Winstone любимый процессор и в этот раз: полный и безоговорочный выигрыш Athlon XP.

А вот с распределением мест внутри “AMD-шной” подгруппы дела обстоят интереснее: в офисной части, разогнанный до частоты Athlon XP 1800+, обычный Thunderbird продемонстрировал практически идентичную с первым производительность, а вот в разделе Content Creation заметно от него отстал. Интересно - за счет чего? Hardware Prefetch? Оптимизированный / расширенный TLB? А почему тогда их “не видно” в офисном ПО? Наверное, все же ни то и ни другое, а простой и банальный SSE, поддерживаемый ядром Palomino, сыграл решающую роль.

BAPCo SYSmark 2001

Офисная часть полностью повторяет результаты Winstone 2001, а вот Internet Content Creation существенно отличается по общей картине - в ней Pentium 4 явно “король”. И опять берем в качестве лакмусовой бумажки систему на базе i845, оснащенную медленной PC133. Что мы видим? Выигрыш у Athlon XP 1800+! Опять “собака порылась”? Нет, просто опять не распознается поддержка SSE у Athlon XP, вот и все. Что ж, это на самом деле ни хорошо и ни плохо: комплект приложений SYSmark 2001 Internet Content Creation вполне реалистичен и, следовательно, хорошо показывает, что дает поддержка SSE. Справедливости ради заметим, что в общем рейтинге SYSmark 2001 картина гораздо более сглаженная и даже на штатной частоте Athlon XP 1800+ (без SSE) если не догоняет Pentium 4 2.0 GHz + RDRAM, то, по крайней мере, весьма незначительно от него отстает.

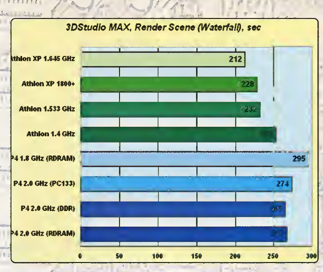
И опять производительность ядра Palomino оказывается выше только в подтесте Internet Content Creation. И опять, скорее всего, по той же причине, что и в предыдущем тесте ZD Winstone 2001.

Приложения класса Workstation

3DStudio MAX

В принципе, довольно предсказуемый результат. 3DStudio MAX тоже не очень “любит” Pentium 4, по крайней мере, Athlon в этом тесте почти всегда занимает верхние позиции, не стало исключением и это тестирование. В общем-то, это все, что можно сказать.

Разве что интересен результат сравнения Athlon 1533 MHz vs. Athlon XP 1800+. Поскольку нам о какой оптимизации механизма рендеринга 3DStudio MAX под SSE нам не известно, выигрыш последнего может быть объяснен исключительно другими факторами: теми самыми пресловутыми Hardware Prefetch и новым TLB. И что? Конечно, нельзя делать выводы по одному-единственному приложению, но пока мы вынуждены констатировать, что не очень впечатляет...



Выводы

Очень похоже, что конец гонки, который еще в прошлом году смело относили на середину этого, не наступит еще довольно долго, по крайней мере, если у участников хватит денег его продолжать. Каждый раз, когда одному из двух противостоящих гигантов с помощью выпуска нового продукта удается на считанные месяцы присвоить себе пальму первенства по абсолютным значениям производительности, второй через некоторое время выпускает продукт, который оказывается либо попросту еще быстрее, либо пусть и медленнее, но на настолько неощутимо малую величину, что это уже перестает быть критичным. Гонка продолжается, цены падают... Полный рай для нас, рядовых пользователей.

Athlon XP 1800+ смотрится на этом фоне вполне закономерно, даже, мы бы взяли на себя смелость так сказать, “вполне буднично”. AMD нужно было ответить на выпуск Intel Pentium 4 2.0 GHz. Она и ответила, и вполне достойно. А что - за последние два года были другие “ответы”? Нам остается подождать ответа Intel, и он, несомненно, тоже прозвучит (рано или поздно). Каким он будет? Скорее всего, таким же достойным, т.е. очередной Pentium 4 обгонит верхний Athlon XP на очередные 5-7% :) А потом опять... И снова... И снова... Вот уж действительно - пока у Intel и AMD денег хватит. А мы? А что мы? У одного из авторов в машине до сих пор стоит Бог знает когда купленный AMD Duron 900 MHz (еще тот, который “Spitfire”). И, знаете ли, вполне хватает! Причем ну буквально для всего, в том числе и для игрушек!

Что же касается рейтинговой оценки, то нам она кажется более всего близкой все-таки к реальной частоте новых процессоров Intel. Т.е. “AMD Athlon XP 1800+ как Intel Pentium 4 1.8 GHz, только еще быстрее”. Вот почему мы и назвали это число по старинке “пентиум-рейтингом”. Но все-таки времена меняются, и в данном случае в лучшую сторону: если принять за реальный эквивалент именно частоту работы ядра Pentium 4, то это честный рейтинг, относящийся не только к производительности в офисном ПО, но и в играх, и в серьезных вычислительных задачах.

P.S. Или “работа над ошибками”

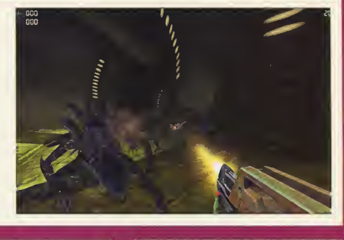
Как оказалось, в процессе работы над материалом действительно был допущен один промах. Впрочем, не только по нашей вине, Microsoft тоже приложила руку. Как оказалось, программа Windows Media Encoder не может определить наличие поддержки SSE процессорами AMD на основе ядра Palomino, в связи с чем результаты теста SYSmark 2001 Internet Content Creation для процессора Athlon XP 1800+, вполне возможно, являются несколько заниженными, и это следует учитывать.

Впрочем, с другой стороны, нельзя не отметить, что эти результаты все-таки кое-что отражают: состояние дел на сегодняшний день. А именно: мы не думаем, что “неумный” Windows Media Encoder является уникальной в своем роде программой, которая одна единственная в мире не смогла “опознать” присутствие SSE у Athlon XP. Конечно же, сейчас многие производители, у чьего софта имеются подобные проблемы, начнут выпускать патчи к своим продуктам, однако этот процесс неизбежно потребует некоторого времени. Более того, можно предположить, что патчи будут выпущены в некоторых случаях только для самых новых версий программ, старые же рискуют так и остаться на Athlon XP “без SSE”.

Alien vs. Predator 2

Во время игры нажмите [Enter] и введите любой из следующих кодов. После ввода еще раз нажмите [Enter]:

<cheat> mpcanthurtme – включить/выключить режим Бога;
<cheat> mpschuckit – все оружие и патроны;
<cheat> mpsmithy – вся броня;
<cheat> mpkohler – все патроны;
<cheat> mpbeamme – перенести игрока в начало уровня и восстановить все исходные параметры;
<cheat> mpicu – включить/выключить вид от третьего лица;
<cheat> mptachometer – включить/выключить показ информации о скорости игры;
<cheat> mpsixthsense – включить/выключить режим прохождения сквозь стены;
<cheat> mpfov # - изменить параметр fov (приближение/удаление точки обзора) на значение #.



Deadly Dozen

cheatcheat – разрешить ввод кодов;
ammo – бесконечные патроны
godmode – режим Бога;
fly – режим полета;
invis – невидимость.
winmission – выиграть миссию;
losemission – проиграть миссию;
stats – показывает статистику игры;
ac919 – режим Бога, бесконечный боезапас и режим полета в одном флаконе;
hitlermode – враги не будут погибать.



Rally Trophy

Начните игру под именем KALJAKOPPA. Это даст вам доступ к режиму Expert Mode и откроет все трассы и машины.



4X4 Evolution 2

Как получить один миллион долларов: начните гонку, напечатайте слово “goldfinger” (без кавычек). Если введено правильно, вы услышите звуковой сигнал. Теперь напечатайте “givememoneyordie” (тоже без кавычек) и вы получите $1000000.



Rally Championship Xtreme

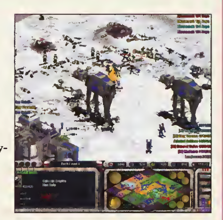
Сделать доступными все машины и трассы: в главном меню напечатайте “cheating homer” (без кавычек и не забудьте пробел!).



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Нажмите [Enter] и вводите следующие коды:

SKYWALKER – выиграть миссию;
TARKIN – уничтожить всех врагов;
FORCEFOOD – получить 1000 единиц еды;
FORCENOVA – получить 1000 единиц Nova;
FORCECARBON – получить 1000 единиц Carbon;
FORCEORE – получить 1000 единиц руды;
FORCEBUILD – быстро строить;
FORCEEXPLORE – открыть карту;
FORCESIGHT – убрать туман;
SIMONSAYS - Simon the Killer Ewok;
DARKSIDE# - уничтожить оппонента #, где # - номер оппонента от 1 до 8.



Venom (Codename: Outbreak)

Войдите в консоль, нажав клавишу [`] (тильда) и напечатайте “xenux” (без кавычек). Теперь у каждого трупа вы найдете шприц (или даже несколько шприцов), который добавит вам 10% здоровья. Этим кодом можно воспользоваться несколько раз.



Casino Tycoon

Любым текстовым редактором откройте файл Globals.ini, который находится в подкаталоге \Data\Objects\. Это конфигурационный файл игры и в нем можно изменить некоторые параметры, облегчив тем самым игровой процесс. Например, чтобы в начале игры получить $9990000 вместо $20000 найдите строку “StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0” и замените ее на “StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level : 9990000.0” (все без кавычек).

Star Trek: Armada II

Деньги: нажмите [Enter] и напечатайте "showmethemoney" (без кавычек), чтобы получить 2000 у.е.

Повреждения: любым текстовым редактором откройте файл RTS_CFG.H. Найдите в нем метку // // DIFFICULTY SETTINGS // //. Ниже находятся строки "EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0; ", которые отвечают за повреждения вашего корабля. Если изменить значения этих параметров на 0, то вы станете практически неуязвимы.

Пример: EASY_DAMAGE = 0; float HARD_DAMAGE = 0;



Empire Earth

Нажмите во время игры [Enter] и введите любой из следующих кодов. После того, как вы напечатали код, необходимо еще раз нажать [Enter].

my name is methos – все ресурсы и открыть карту;
atm - +1000 единиц золота;
you said wood - +1000 единиц дерева;
rock&roll - +1000 единиц камня;
creatine - +1000 единиц железа;
asus drivers – открыть карту;
somebody set up us the bomb – выиграть;
ahhhcool – проиграть;
display cheat – вывести на зкран список доступных в игре кодов;
the big dig – потерять все ресурсы;
uh, smoke? – потерять всю древесину;
boston rent – потерять все золото;

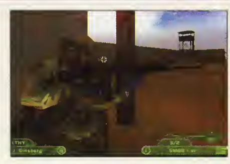


headshot – убрать с карты все объекты;
brainstorm – быстро строить.

Tom Clancy's Ghost Recon

Коды нужно вводить во время игры, в консоли. Чтобы войти в консоль, нажмите клавишу [Enter] на дополнительной раскладке.

Superman – режим Бога;
TeamSuperman – режим Бога для всей команды;
Shadow – режим невидимости;
TeamShadow – режим невидимости для всей команды;
ammo – бесконечный боезапас;
refill – восстановить содержимое инвентаря;



autowin – выиграть миссию;
chickenrun – гранаты превращаются в цыплят.

Harry Potter & The Sorcerer's Stone

Вводите любой из следующих кодов во время игры:

HarryDebugModeOn – доступ ко всем уровням нажатием клавиши [F7];
HarryGetsFullHealth – здоровье;
HarrySuperJump – супер прыжок;
HarryNormalJump – усиленный прыжок.

New York Race

Вводите данные коды вместо имени:

NIKITA – открыть бонусные автомобили;
BIGWOLF – все автомобили в режиме "Beginner Mode";
OELITA – все автомобили в режиме "Pro Mode";
POOLWOOL – все автомобили в режиме "Expert Mode";
YXINYEDO – открыть все уровни сложности и трассы;
SHALEA – бесконечная энергия.



Druuna: Morbus Gravis

Читы вводятся на консоли, которая в левом верхнем углу меню. Нужно будет скроллить полоску с буквами, вместо того чтобы честно вбивать коды с клавиатуры. Прежде всего активируйте читы – наберите CHEATON и нажмите Confirm. Начните новую игру, консоль во время игры вызывать - F2.

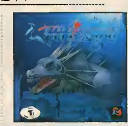
Код	Эффект
DRUUNA0	нормальная одежда
DRUUNA1	в чем мать родила
DRUUNA2	корсет и ботинки
DRUUNA3	Лара Крофт (ужас...)





DRUUNA4	Wonderwoman
DRUUNA5	Spiderman
MEMOK	доступ ко всем воспоминаниям
OGGOK	все предметы в инвентарь
LUCEOK	пропустить уровень (работает только на уровнях AP0-AP9 A50OK)
LUCEOK	нормальное освещение (на темных уровнях)
ABRHAM21	все карты

Читы подготовил Юрий Катков



BIB The Tall

Sotnik's Odyssey

PART V: LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE

Издатель	Ncsoft (http://www.lineage-us.com/nci)
Розработчик	Ncsoft (http://www.lineage-us.com/nci)
Жанр	MMORPG
Требуется	Pentium 75MHz, 16 Mb RAM, мадем
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM, выделенка
Сойт игры	http://www.lineage-us.com
Наш сайт	http://www.gamenavigatar.ru/games/game2227.html
Софт	Клиент - ftp://download.lineage-us.com/USLin170_10.exe (256 Mb)
Смотри на диске	абаи, скриншаты

При скачивании клиента с сайта игры и дальнейшем его использовании игрок получает бесплатный месяц. Еще один вариант получения программы – заказ джевела на сайте EbGames (http://www.ebgames.com, задайте поиск по слову lineage, это будет быстрее, чем набирать километровой длины конкретную ссылку, которую я не стал здесь приводить). Стоимость компакта с игрой - 2.99$ плюс доставка. Зато в этом случае вам положено халявы аж в течение 45 суток. И при первом варианте, и при втором в процессе создания экаунта понадобится ввести координаты нормальной кредитки.

Самая-самая

За эту игру голосует сама госпожа Статистика, в настоящее время у Lineage насчитывается свыше двух миллионов подписчиков по всему миру. Одновременно в игре находятся порядка 160 тысяч юзеров. Появилась она в 1996 году в Корее, разработал ее Jake Song (чуть раньше, в 1995 году, он занимался первой графической онлайновой ролевушкой - NEXUS: Kingdom of the Winds). После огромного успеха в азиатском регионе Ncsoft решила продвигать Lineage на североамериканский континент, где в этом году появилась пара серверов, один из них - для игры с плееркиллингом (в его названии увековечили великолепного Жерара Депардье).

На раскрутку лучшей онлайновой игры в штатах работают спецы высочайшего класса из компании Destination Games – братья Ричард (ака Lord British) и Роберт Гэрриоты, а также Стар Лонг (ака Lord Blackthorn). Знакомые все лица? Да, Destination Games была основана создателями компании Origin и знаменитой ультимской серии и онлайновой UO. Эти люди прекрасно знают, что нужно онлайновому ролевику.

Рекомендуемые начальные статистики

Визард	Con – 16	Wis – 18	Int – 18
Рыцарь	Str – 19	Con – 15	
Эльф	Str – 11	Dex – 18	Con –13
Принц	Str – 18	Con – 13	Chr - 14

Сотник выполняет первый эльфийский квест, полученный от прадерево по достижению 16 уровня: обнаруживает и убивает Dupelgenan'o

Якби я був такий розумний до...

... як моя дружина після. Это я к тому, что, начиная играть в любую серьезную игрушку, планируя убить на нее месяц, квартал, год и более времени, никогда не стоит спешить. Найдите время порыться на фанатских сайтах, тут-то глазки у вас не только заблестят, но и откроются. Обещаю, что впредь буду следовать этому совету и сам.

В общем, в процессе генерации Сотника, я обеспечил ему далеко не самые оптимальные параметры. И я продолжаю ощущать это и теперь, когда я продвинул его почти до 20 уровня (а уровни здесь зарабатываются ох как неспешно).

Сотник – эльф, длинноухий и худой, в синей одежонке, которая напялена на него раз и навсегда, вне зависимости от того, что на нем надето на самом деле. Сделал я его таковым из-за застарелой страсти к стрельбе из лука, которой я когда-то чуток баловался и в RL. Помимо эльфов, в ассортименте классов представлены визарды, рыцари и принцы. Обоего полу, которые полностью равноправны и различаются только по одежке.Для всех классов существуют свои плюсы и минусы, правда, принцы с принцессами – это вообще голубая кровь. На их существовании все в этой игрушке и вертится. Начнем с того, что основной статс для них – харизма. В остальном - они тупые, медленные и слабосильные. Но именно им дадена возможность организовывать Bloodpledge – своего рода кланы, которые способны коллективно бороться за разбросанные по карте игры замки и территории. Чем выше харизма у принца/принцессы, тем больше последователей смогут примкнуть к соот-

Принцы с принцессами – это вообще голубая кровь, на их существовании все в этой игрушке и вертится. Начнем с того, что основной статс для них – харизма. В остальном - они тупые, медленные и слабосильные



В замке Kent

ветствующему клану. Но есть в харизме еще дополнительная фишка, которая впервые на моей памяти ставит эту статистику в один ряд с силой, ловкостью, интеллектом и прочими классическими "статистическими" лидерами. Дело в том, что чем выше у вас этот показатель, тем большим количеством прирученных питомцев (волков или собак) вы сможете командовать одновременно. Но о собачках мы еще поговорим отдельно.

Рыцари – сильны и тупы, не способны обучиться даже элементарной магии. Зато нет такого доспеха, который они не смогли бы надеть, и нет такого оружия, которым они бы не сумели нанести удар. Впрочем, при этом никто не запрещает им пользоваться магическими скроллами и всевозможной лечащей выпивкой. Если же они действуют в составе охотничьих партий и кланов, то всегда найдутся маги, которые, отсиживаясь за их широкими спинами, будут подлечивать и благословлять закованных в доспехи защитников и патронов.

Местные визарды – смесь клирика и мага. Шибко умные, им доступны все десять уровней заклинаний. Зато хилые телесно, визардам запрещено использовать большую часть защитных шмоток и оружия.

Что касается эльфов, то это, прежде всего, дети природы. Появляются эльфики первого уровня в Эльфийском лесу, где есть все условия для их начальной прокачки и жизни. Изначально ловкие, они смогут обучиться и довольно мощной магии, вплоть до шестого уровня. Правда, возможность приобщиться к очередному кругу заклинаний у них появляется через каждые восемь уровней (у магов – через пять).

Детство

Лук и сотня стрел... Не густо, прямо скажем. AC – плюс 10... Да, еще тот Armor Class. Начинать пришлось, как когда-то в Ultima Online, с кроликов и оленей. Они не атакуют обидчиков, а скрыться им не удастся. Хорошо еще, что не вся живность в Эльфийском лесу обладает стадными инстинктами: если ты атакуешь одного волка, остальные спокойно бредут мимо. Это не относится к оркам всех типов или дварфам, которые сразу же бросаются убивать общего обидчика.

Вскоре выяснилось, что половина блуждающих по местности тварей не только не вредны, но, наоборот, очень полезны. Во-первых, они сразу же бросаются на помощь, если видят, что эльф в кого-то пуляет стрелу за стрелой. Во-вторых, именно их присутствие позволяет начинающему эльфу вести полностью натуральное хозяйство.

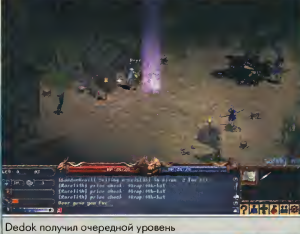
Закончились стрелы – убираешь оружие подальше и заводишь задушевную беседу с местными живыми деревьями – Ent'ами. А пока дерево с тобой разговаривает – начинаешь лупить его руками и ногами, периодически получая при этом ветки (пучками по шесть штук). Из каждой ветки специальная арахнида Neruga, которая обитает в пещере у большого дерева, сделает десяток стрел. Неруга вообще производит для эльфов множество предметов: доспехи, оружие и пр. Правда, для некоторых навороченных итемов нужны компоненты, которых добыть в Эльфийском лесу просто невозможно. Ну, нет здесь монстров, которые таскают на себе перфектные алмазы, а без них нечего и думать о выделке суперского эльфийского Yuma Bow. С другого существа – козлорогого Pan'а можно получить тем же способом гриву. А если энту выдать сок местных грибов, то под ударами он расстанется с корой. Летающие там и сям феи (Fairy) преобразуют куски грубого мифрила (остается после различных монстров) в чистый мифрил. А чистый мифрил можно использовать для получения мифриловых же стрел, которые отличаются повышенной убойностью, и т.д.

Пошатнувшееся под ударами монстров здоровье медленно восстанавливается с течением времени, причем скорость регенерации зависит от конституции и упитанности чара. Для существенного ускорения этого процесса можно вернуться в эль-


Chootic Temple, именно здесь нужно читать книжки с хоотическими зоклятиями

Пресытившиеся PK-эльфы росстреливоют живое дерево Ent

Закончились стрелы – убираешь оружие подальше и заводишь задушевную беседу с местными живыми деревьями – Ent'ами, а пока дерево с тобой разговаривает – начинаешь лупить его руками и ногами


Dedok получил очередной уровень


Не желоете ли постовить пору тысяч вон но того шустренького? Но гонкох слизи...

фийскую деревню к дереву – матери всех эльфов. Четыре аналогичных деревца (сайзом поменьше) стоят по разным углам эльфийского стойбища, чуть вдалеке от его границ.

Очередной уровень персонажу присваивается при наборе определенного количества экспы за убитых монстров. Хочу еще раз похвалить разработчиков – в этой игре невозможно присвоить себе чужую экспу. Если несколько чаров лупят одного монстра, каждому перепадет опыта в соответствии с нанесенным уроном. Деньги (они называются здесь Adena) и предметы после смерти монстра либо выпадают из него на землю, либо сразу перекочевывают в инвентори завалившего монстра героя.

Попутно с экспой накапливаются пойнты ориентации персонажа – Good или же Chaotic. Имена “хороших” чаров постепенно синеют, пока не становятся темно-синими. Если же персонаж атакует синих чаров или нейтральных NPC, то его имя розовеет с каждым убийством, пока не наберет кроваво-красный колор.

Жизнь плееркиллеров осложнена, особенно в том случае, если они PK-одиночки. Сотник испытал это на собственной шкуре.

Но самом обычном берегу – разбившийся баркас. Пример атношения к мелочам

Невинный PK

Территория игры подразделяется на зоны – Safety (безопасная), Normal (обычная) и Combat (зона боя) Zone. В относительной безопасности все чувствуют себя в пределах городских стен. Относительной потому, что и сюда любой игрок может привести за собой кучу монстров, на которых местные стражники не обращают никакого внимания. Если “поводырь” десятка продвинутых орков исчезнет из виду (например, телепортируется), агрессивные орки сразу же выберут себе новые жертвы. Вот почему никогда не стоит оставлять своего подопечного без присмотра.

Встретить красных PK в городах можно довольно часто. При этом они заняты тупым, на первый взгляд, занятием – науськивают прирученных собак и волков на NPC. Последние регулярно респавнятся, так что заниматься таким времяпрепровождением можно бесконечно. Причину этого образа жизни можно понять, увидев периодические объявления о покупке вот таких вот собак-убийц.



Красный Сотник: ганимый среди гонителей



С острова Floating Island на материк регулярно ходит ферри

Оказывается, их просто убивают для “отмыва” кармы. Чем краснее собака, тем больше посинеет тот, кто прервет ее жизненный путь.

Показатель “хорошести” у Сотника приближался к 10K, когда я случайно (при нажатой CTRL) всадил стрелу в мою собственную собаку. Полкану это не понравилось, и, порвав очередного зомби, он переключился на хозяина. Как поступать в подобных случаях, я не имел никакого понятия, полноценного игрового мануала в открытом виде нигде не лежит. Выйти из игры не получилось, во время схватки эта опция отключена. Вырубить комп я просто не сообразил, все произошло слишком быстро. В общем, закусал Полкан Сотника.

В момент гибели персонаж теряет процентов десять экспы, набранной после достижения предыдущего уровня. Это больно. Таким образом можно запросто и снижение уровня получить. Часто в момент гибели происходит еще и потеря какого-нибудь предмета.

Возродился Сотник с красным именем – PK'шным клеймом. Хорошо еще, что в инвентори оставалось штук двадцать лечилок – красных поушенов, они мне ох как пригодились.

Ситуация. Стрелы на исходе. Продавцы во всех шопах посылают тебя подальше, они не торгуют с отрицательными чарами. Попытка сунуться за околицу принесла еще пару сюрпризов – вся живность стала агрессивной. И практически все прокачанные синие чары при встрече сразу же начинали атаковать. Показатель кармы остановился где-то на минус 1400. До Эльфийского леса с его натуральным хозяйством далеко, да еще и феи, насколько я помнил, красных не любят. Получился практически замкнутый круг. И пока я не нашел из него выход, Сотник погиб еще дважды.

Спасло меня то, что в кармане оказалось порядка 2000 монет, что позволило воспользоваться услугами местного NPC, который предлагал телепортацию на Floating Island всего-то за полторы штуки.

Floating Island – особая территория, с которой я познакомился поближе в процессе прокачки своего визарда, которого зовут Dedok. Здесь водится множество мелких монстриков.

Сначала я пошел на местную псарню и взял на поводок Полкана. Но при первой же встрече с синим магом этот добрый человек атаковал именно пса.



Талька не подумайте, что эти манстры в центре города сейчас брасятся меня рвоть. На самом деле эта тронсформирoвонный с помощью заклинания в вервальфа визард, накастававший себе памащникав



Кок зослужить любовь прекрасной домы? До праста рессоректните ее при случае, поверьте, ана эта оценит

а не Сотника. Пришлось мне срочно телепортироваться куда глаза глядят. Если бы я ответил нападавшему той же монетой, то, боюсь, только усугубил бы собственное положение. После этого я решил не рисковать и стал “отмокать” в одиночку. Забил орка – плюс три поинта, забил гоблина – еще плюс три. И так все полторы тысячи. В какой-то момент очередная телепортация из слишком горячей точки забросила меня на тренировочную площадку (safety zone), где я попросил мага-новичка прикупить мне стрел на 500 монет. Еще столько же я подарил ему за услугу. Тот выслушал мою историю, взял деньги и не обманул. Получив в колчан пять тысяч стрел, я почувствовал себя значительно увереннее.

Кок видите, корейцев хватает и на американском сервере

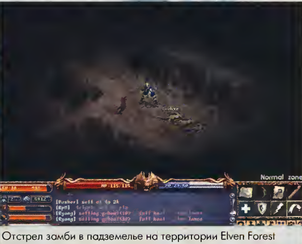
Теперь я стараюсь CTRL не нажимать вообще. При этом курсор автоматически принимает атакующую форму только на доступных для убиения монстрах, исключая вероятность атаки дружественного или нейтрального персонажа.

Гав, гав, грррррррррр...

Полкан, Полкан, что бы я без тебя делал? Помню, как этот доберман впервые попал в мои руки – я его банально купил за тысячу монет. К тому времени я уже попробовал себя в качестве собаковладельца и набрал критически важный опыт. Потом и кровью набрал, да простят меня немецкие овчарки Ezhik и Suka и еще пара безымянных волков, которых мне не удалось уберечь.

Чтобы приручить дикую собаку, ее нужно сначала забить до полусмерти, а когда она почти отдаст концы – сунуть ей кусок мяса. Всего в наличии три псиные породы – коротконогая гончая, овчарка и доберман-пинчер. Гончие – это одни самых прикольных, да еще и тявкающих существ во всей игре, овчарки – самые сильные собаки, а доберманы – самые быстрые. Труднее всего тэймить доберманов, т.к. эти “гурманы” требуют для процесса специального мяса Evil Eyes Meat, а распространены поставщики этих самых дьявольских глазок только на Floating Island.

В природе все собаки водятся только одного, шестого уровня (меньше 30 хитпойнтов). После первого же килла они получают седьмой, а потом растут в уровне, зачастую догоняя и перегоняя своих владельцев. Главное – всегда таскать при себе Resurrection Scroll, с помощью которого вы всегда сможете оживить питомца. Если этого не сделать в течение минут десяти после его гибели – случится непоправимое, собака исчезнет навсегда со всем накопленным опытом.



Отстрел замби в подземелье на территории Elven Forest

Объемля необъятное

Основной континент разбит на территории, у каждой из них имеется своя карта (приобретается в магазине). Заклинание телепортации способно перемещать героя случайным образом по всему материку.

Есть еще одно полезное заклинание на скролле - Escape, при котором персонаж переносится в ближайшую Safety Zone. Часто в таких местах есть NPC, которые за определенную сумму телепортируют заказчика в ближайшую деревню или замок. В наличии всевозможные многоуровневые донжоны, заселенные агрессивными и не очень монстрами.

В природе все собаки водятся только одного, шестого уровня (меньше 30 хитпойнтов), после первого же килла они получают седьмой, а потом растут в уровне, зачастую догоняя и перегоняя своих владельцев

Заклинания первых трех уровней магии можно приобретать за деньги или выменивать за ресурсы (для эльфов). Дальнейшее продвижение связано с добычей специальных книг с заклинаниями, которые нужно прочитать в определенных местах – в Lawful или Chaotic храмах.

Практически возле каждого города можно найти монстров, которые будут по плечу игроку любого уровня, главное – не увлекаться и трезво оценивать собственные силы. Лаг имеет критически важное значение, иногда из-за него просто невозможно попасть по противнику.

До более продвинутых фишек Sotnik просто не добрался. Среди них: возможность повышения качества доспехов и оружия с помощью специальных предметов, которые таскают с собой определенные крутые монстры. И самое главное – начальный уровень приема в более-менее солидные Bloodpledge начинается с 20-го. У Сотника сейчас девятнадцатый. Что ж, всего-то осталось забить пару сотен орков Atuba, Neruga, Gandi или Rova...



Карто миро Lineage: The Bloadpledge

Ragnarok Online

Широко закрытые глаза

Андрей Щур

"Я люблю тебя, девочка-с-косичкой-сидящая-на-дереве-с-чайником!"
Старшеклассник Куно
Ranma 1/2

Издатель	Gravity http://www.gravity.co.kr/
Разработчик	Gravity http://www.gravity.ca.kr/
Жанр	MMORPG
Дата выхода	2002 гад
Сайт игры	http://www.rognorokanline.com
Наш сайт	http://www.gomenovigotar.ru/games/gome2079.html
Смотри на диске	скриншаты, обои

Предупреждение

Если вы считаете, что стиль "аниме" надо уничтожить как класс, не читайте эту статью далее. Если вам не нравятся симпатяшные вихрастые главные герои, просто переверните страницу - не стоит портить себе настроение. Если вы уверены, что этих глазастых девочек с синими волосами надо просто-напросто вешать на первом попавшемся дереве, забудьте про существование игры Ragnarok Online, загрузите сохраненку и спокойно продолжайте шинковать бедного Диаблу на чупа-чупсы. Эта игра не для вас.

Но. Если вы тащитесь от японского стиля анимации (как вариант – вас хотя бы не мутит от глаз размером 9x12), если вам по душе rogue-style RPG (в простонародье – клон "Диабло") и если вы считаете, что обилие восточных игроков в онлайне, лопочущих что-то там свое восточное латинскими буквами, не сильно портит игровой процесс, то вы попали. Эта игра сожрет ваши ресурсы времени подчистую, не притронувшись при этом к вашим финансам. Корейцы – честные люди, денег за показ альфа-версии не берут. Набирают армию поклонников к релизу, шельмы.

Онлайновых РПГ в последнее время расплодилось, как двухголовых коров после ядерной войны. Все они наперебой предлагают игрокам "великолепный игровой мир всего за..." Вот это вот "за" в большинстве случаев и останавливает игроков. Что делать, отечественные игроки в большинстве своем пока не готовы на ежемесячные выплаты в "зеленых" за такие радости жизни. И вот тут на сцену выходит Ragnarok Online – абсолютно бесплатная (пока) игра, позволяющая окунуться в тот самый "великолепный игровой мир". Заглянем? А то как же!

Рагнарек и все-все-все

Никакой связи со скандинавской мифологией, кроме названия, игрушка не несет. То есть абсолютно. Уж не знаю, зачем ее так обозвали. Наверное, загадочной восточной душе разработчиков понравилось красивое таинственное название.

Как бы там ни было, предыстория звучит так: давным-давно между Богом и армией Демонов произошла грандиозная битва, в которой поучаствовало и человечество. Результатом этой бучи стало серьезное ослабление всех трех сторон и установление шаткого мира, который, несмотря на свою шаткость, умудрился продержаться тысячу лет. Но с недавних пор равновесию в землях Рагнарека пришел конец: невиданные доселе монстры начали вылезать на свет из своих темных углов, вновь заработали давно потухшие вулканы, а тут еще и король, редиска такая, сгинул невесть куда.

Шепоток пошел среди героев – грядет Новая Крутая Заваруха, а это значит, что предполагается много экспы и дармовых шмоток! И потянулись, как говорится, в земли королевства стада непуганых приключенцев...

На самом деле, история мира Рагнарека, в отличие от той же Ultima Online, имеет конечную цель – выполнение какого-то глобального квеста, с успешным завершением которого равновесие в мире должно вновь восстановиться. Но вся эта героическая лабуда с очередным спасением мира ожидает нас никак не раньше релиза, до которого еще где-то с полгода. Посему забудем о глобальных проблемах и обратимся к нашим личным.

Эти глаза напротив...

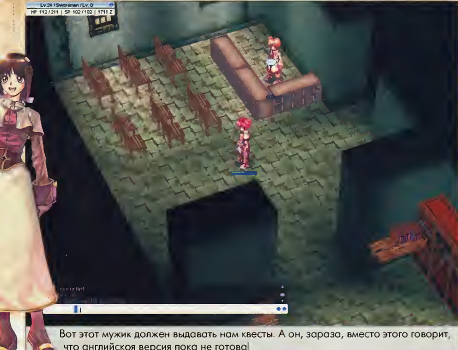
В начале игры мы попадаем на главную площадь Пронтеры, столицы королевства Rune-Midgats, самого сильного на континенте Midgard (еще одна ссылка на скандинавскую мифологию, тоже не понятно для чего введенная). Королевство это граничит с древней республикой Schwazwaard, традиционным источником всяких неприятностей. Отсюда повышенный процент в королевстве манчкинов на душу населения – где еще можно огрести кучу бабок за убийство и стать к тому же национальным героем?

Но пока мы лишь сопливый Novice начального уровня, посему оглядимся. Графика игры приятно удивляет – очень качественно сделанная смесь 2D и 3D. Все герои прорисованы спрайтами с большим количеством тайлов анимации, причем спрайты эти выглядят очень красиво, анимешно и пушисто. Весь окружающий игрока мир, все строения и холмы созданы с помощью трехмерного движка, который позволяет вращать и рассматривать бэкграунды со всех сторон в изометрии

В пустыне встречаются развалины древних хромав. Уподобившись глодиотору, срожоемся но арене с диким зверем

"3/4". Палитра для них подобрана тоже очень приятная глазу. Все выполнено в жизнерадостных тонах: уж если лужайка, то зеленая и с цветочками, если коридоры в египетской пирамиде, то песочного цвета и с иероглифами на стенах (правда, уже без цветочков). Хочется отметить текстуры высокого качества: все локации благодаря им становятся легко узнаваемыми и выглядят просто здорово. Не знаю, кому как, а я уже подустал от мрачных подземелий с неизменной кровавой кашей на стенах во всех уместных и неуместных местах, поэтому воспринял местный мир на "ура".

Приятное впечатление усиливает и общая атмосфера обходительного отношения разработчиков к игроку и игроков друг к другу – на вышеупомянутой стартовой площади, кроме стражника-гида, всегда можно встретить целое собрание игроков, отдыхающих в тени статуи и готовых просветить новичка на предмет игровых премудростей. Здесь надо сделать небольшое отступление. Люди, если вы хотите поиграть с хитрым расчетом настучать по кумполу ближнему своему, занимаясь подлым PK, то спешу вас сразу обломать: в альфа-версии, доступной в момент написания статьи, его ПРОСТО НЕТ. Может быть, он появится в бете (очень хочется надеяться, если честно), но пока сражаться можно только с монстрами. А вот, смотрите, какая красивая анимешная девушка-лучница пробежала мимо. Эй, снайпер-сана! Давай знакомиться! Ну, вот, убежала. Всегда так.



Вот этот мужик должен выдавать нам квесты. А он, зараза, вместо этого говорит, что английская версия пока не готова!

Врагу по рогу, вражине по рожине

К северу от центра города находится первая монстрозабивательно-экспонакопительная локация. Монстр №1 поражает одним своим видом, от которого умиляешься и понимаешь, что к этой игре невозможно относится серьезно. Ведь первый монстр – это розовый колобок! Погодите ржать, дайте сказку до конца рассказать. Самый прикольный из всех виденных мною монстров в компьютерных играх: прыгает себе по лесу, улыбка от уха до уха, никого не трогает, занимается собирательством (чтобы на земле не валялась куча шмоток, тормозящая связь с сервером, на каждой из карт существует вид монстров, их подбирающих). Начинает нападать, только если его ударить. На первых картах все монстры лояльны к игроку, пока тот не нападет на них первым.

Из хладных трупиков местного монстрового населения всегда выпадает по какому-либо видовому айтему плюс иногда лечилки. Айтемы можно и нужно перегонять в Zeny, местную валюту, на которую потом можно приобретать в магазинах оружие и армор. В бета-версии, которая должна уже выйти в конце ноября, предполагается, что все эти айтемы будут необходимы для создания всевозможных зелий, повышающих характеристики и дающих различные классовые умения игрокам.

Ты кто? Я? Нет, "я" - это я, а ты кто?

Классы. Здесь они скрываются за понятием "работа" ("job"), хотя сути своей от этого не меняют: если вы стали файтером, то это уже насовсем. На другую работу вас не примут, туда берут только новичков. Классы стандартны – есть fighter, есть priest, есть merchant, есть и archer с thief'ом. Мага пока нет, должен быть опять-таки в бете. А пока магия отсутствует, извините за каламбур, как класс.

Самое смешное, что при отсутствии на данный момент классовых умений, классовые запреты на ношение типов оружия и брони уже существуют, отчего priest становится самым бестолковым выбором – махать может только дубинками, носить может только робы, а лечить, как ему на роду написано, дурилка, не умеет. "Глупо", - скажете вы. "Альфа", - отвечу я.

Небольшой хинт для начинающих игроков. Святошей можно стать в церкви, расположенной прямо на площади Пронтеры. Гильдии торговцев и воинов располагаются в южной Пронтере, это несколько локаций вниз от стартового города. Еще на юг до пустыни, затем одну карту на запад, после чего дважды на север, и вот вы уже в арабском городе Morocc, где в близлежащей пирамиде можно вступить в гильдию воров. В двух картах на восток от Морока находится гильдия стрелков из лука.

Выбрав понравившийся класс, приступаем к непосредственному манчкинству, т.е. нарезке противников на кусочки размером с венскую колбаску. Видим ближайшего монстра, кликаем на нем с "контролом" и ждем результат. Если побеждаем, то по-

Мороккский бозор. Торг уместен




Мы делили мумие - много наших полегло!





Травля Осириса - самого крутого монстра в альфе

лучаем экспу, лечимся и идем дальше. Если помираем, то тоже нестрашно – просыпаемся на кладбище с одним HP, ждем, пока восстановится жизнь, и идем мочить вражье по-новой. Занятие это, порой утомительное, приносит несказанную радость в плане уменьшающегося количества циферок до нового уровня.

Стой, стрелять буду! Стою. Стреляю.

Что мне особенно понравилось, так это система "стой/сиди". Стоя, игрок может сражаться, но хитпойнты у него восстанавливаются медленно. В положении сидя ситуация кардинально меняется – сражаться нам уже нельзя, зато здоровье растет с удвоенной скоростью. Такой подход позволяет разнообразить игровой процесс – ведь чем еще можно заняться, когда тупо сидишь и ресуррректишься? Конечно, чатиться! Вот и превращается все в примерно такую картину: порежешь, бывало, врага, получишь пару ответных ран, после чего выбираешь местечко покрасивше и сидишь себе, млеешь. А тут к тебе девушка-лучница подсаживается. "Привет! – говорит. - Давай общаться. Я из Японии, а ты?" Тут уж, ясен пень, в долгу не останешься, просветишь ее насчет Расеи-матушки. А она тебе "вау!" и глазками своими анимешными так хлоп-хлоп. За этакими разговорами время летит просто со свистом. Даже охота теряется идти монстров бить.

А вы бывали на морокксском базаре? Это такое место, где в альфе народу, как правило, больше всего. Просто на площади находится место возрождения, которое использует большинство игрового пиплоса. Поэтому здесь всегда толпа сидящих на солнышке игроков, восстанавливающих здоровье, болтающих в частных чатах и в открытую, обменивающихся шмотками и заключающих взаимовыгодные сделки. Если вы хотите приобрести себе новую плюшку, но денег на приобретение ее в магазине у вас нет, то вы почти всегда сможете приобрести ее здесь у кого-нибудь с неплохой скидкой. И, заменив старое новым, никогда не продавайте старые шмотки в магазине - их там берут за половину цены. Лучше сядьте на базаре и продавайте там. Через некоторое время рядом с вами обязательно сядет красивая девушка-лучница и, глядя на вас своими анимешными глазками, зайдет в чат и скажет: "Привет! Почем продаешь?"

Всем аригато, все свободны

Блин, если глаза, как гласит народная мудрость, – это зеркало души, то игрушка у Gravity получается очень душевная. И дело тут, конечно же, не только в сюсяхмусях, так старательно разводимых мною вокруг стиля, в котором выполнен Ragnarok Online. Дело в том, что у этой игры даже на такой ранней стадии создания уже есть замечательный шарм, который нелегко обнаружить в большинстве нынешних проектов. Есть также хороший движок, который позволяет создавать, красивые миры, есть целое сообщество игроков, не матерящихся друг на друга, есть наметки разработчиков, которые собираются ввести в игру целую систему генерации новых квестов, чтобы народ не занимался тупым кромсаловом. Здесь есть все предпосылки для того, чтобы Ragnarok Online стал одним из самых крупных онлайновых игрищ.

А еще здесь есть А-НИ-МЕ!

Z-ZONE



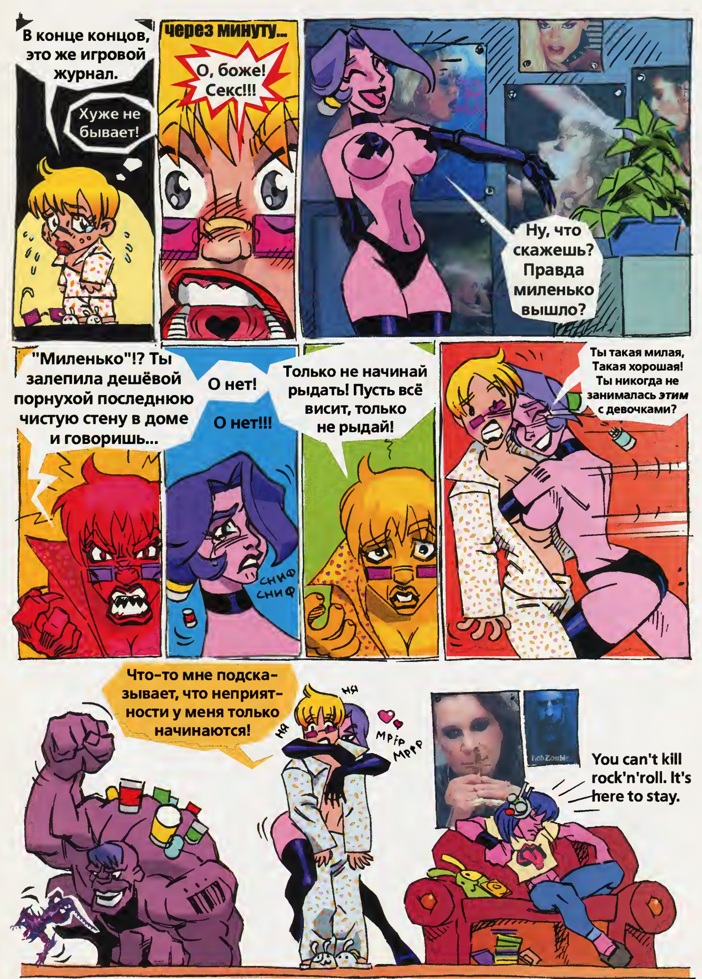
Секс, Насилие, Рок-Н-Ролл

Часть№3: 1x1 или как правильно вписываться на флэт.



Автор: Д. А. Кузьмичёв **Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы**

Особоя спасиба К. Подстрешному за предоставленную Дьяблу.



в следующей части летят предохранители.

*Кроссворд составлен на английском языке

Кроссворд

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53.

ПРИЗЫ



ИЛ-2: ШТУРМОВИК



ПЕТЬКА 3: Возвращение Аляски



КАЗАКИ: Последний довод королей

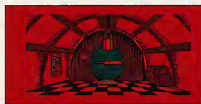
Меня зовут:______________________ Мой телефон:______________________

Мой почтовый индекс и адрес:______________________

Пишите адрес разборчиво. Выслать до 31 декабря.

По горизонтали:

3. *(название игры)*

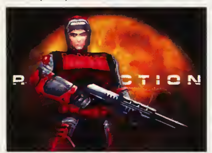


7.

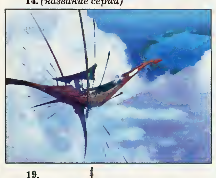


10. Те, кто вечно дерутся с Хищником.

12. *(имя)*



13.



14. *(название серии)*

19.



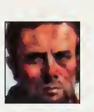
22. Американский танк iM1A2

24. Детище Пажитнова

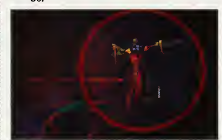
25. The ... Cat

27. Кошкообразные враги из Wing Commander

29.



30.



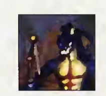
31.

34.



35. В 18 и нач. 19 вв. многочастное инструментальное музыкальное произведение, большей частью для духовых инструментов, исполнявшееся обычно на открытом воздухе в вечернее или ночное время; родственно дивертисменту, кассации и серенаде. С 19 в. небольшая лирическая инструментальная пьеса. С 20 в. кровожадный action-adventure с видом от третьего лица.

40.



41. Мир, в котором происходит действие игр из серии Ultima.

44.



45. *(профессия)*



46. Betrayal At Krondor; Betrayal in ...; Return to Krondor

47.



50. ...: No Regret; ...: No Remorse

51. *(название игры)*



52.



53. Mad Dog ...

По вертикали:

1. Главный герой Interstate`82 и 76

2.





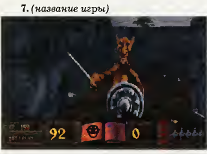
4. Разработчики 7th Guest и 11th Hour

5.



6. Компания, которая создает всякую чертовщину и при этом не выпустила еще ни одной плохой игры

7. *(название игры)*



8. *(распространенное название)*



9. *(название серии)*



11. Рептилия с оригинальной прической и выдвижными шипами на лапах (Unreal).

12. *(фамилия)*

15. *(название игры)*



16. *(название игры)*

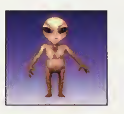
17. Родоначальник стратегических игр, в котором нам приходилось уделять львиную долю времени постройке замков.

18. Потрясающий по своей скорострельности автоматический шотган (MaxPayne).

20. Game ... (распространенное у лузеров)

21. Один из героев Red Alert 2, подозрительно похожий на дедушку Ленина.

23.



24. *(имя)*



26. Игра, эксплуатирующая тему "мира-кольца", которую Майкрософт забрала для своей приставки, отложив выход на PC до неопределенных времен.

28. *(имя)*



32. Второе по глупости существо во вселенной.

33. Liu Kang - Shang Tsung, Sonya – Kano, Sub -Zero - ...

36.



37. Годзилла, Кинг-Конг и огромных размеров оборотень носятся по городу, забираются на небоскребы и поедают людишек *(название игры)*.

38.

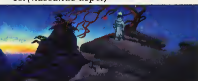


39. Культовая пошаговая стратегия от Strategic Studios Group.

42. Катер на воздушной подушке made by Snowball.

43. ... lives in death

48. *(название игры)*



49. Septerra ...

Ответы на кроссворд, опубликованный в № 54

По горизонтали:

1. Psygnosis 3.LucasArts 12. Dune 13. Calhoun 14. Cynthia 15. Biohazard 16. Mythology 19. Raptor 20. Strain 21. Grunt 23. Payne 24. Settlers 29. Kingpin 32. Herbert 35. Damage 36. Elaine 37. Cruo 38. Myth 41. Scavenger 42. Afterlife 43. Lambourghini 44. Natasha 46. Caladan 47. Broderbund

По вертикали:

1. Pepin 2. Gettysburg 4. Apocalypse 5. Sonic 6. Frogger 7. Silmarils 8. Iddqd 9. Venom 10. Ducktales 11. Minigun 17. Stonekeep 18. Privateer 22. Thunderbolt 23. Prehistorik 25. Terminator 26. Earthsiege 27. Undying 28. Descent 33. Tails 34. Anime 39. Arachnotron 40. Carmageddon 45. Aeris 46. Conan

Почта

Прочитал в последнем номере про кулер и очень захотелось его потрогать во время работы. Но ни у меня ни у моих друзей к сожалению кулера нет. Пожалуйста, опишите ощущения.
Иван

Здравствуйте, незаменимые мои. Как-то совершенно незаметно пролетел ноябрь, оставив в памяти жуткий коктейль из буржуинского Хеллоуина и совкового 7-го ноября, примерно так же неожиданно и год подошел к концу. Вроде бы недавно мы рассуждали о том, что так рады вернуться с летних каникул за школьные/студенческие парты, как прямо по курсу снова замаячила сессия, подобно титаниковскому айсбергу. В общем и целом, именно подобное настроение сопровождает меня в зти хмурые, унылые, слякотно-морозные предновогодние дни. А потому поздравлять я буду всех в следующем номере, а пока объявляю минуту молчания в честь уходящего года. Впрочем, есть проверенное средство от предновогодней хандры (да и от других ее разновидностей) – ваши письма. Вот стану я старенькая, буду сидеть перед камином в кресле-качалке и перечитывать самые запомнившиеся отрывки, самые яркие дискуссии и теплые слова. Ну а пока у меня ни камина, ни качалки, ни старости. Одни письма. Зато много.

Специалисты узкого профиля

Еще хочу спросить у Вас - критерий специализации авторов по игровому жанру есть единственный в редакции? Я, собственно, к чему клоню: допустим, появилась у вас новая игра, нужна статья. Вы тут же прикидываете, что хотите увидеть в статье, а потом уж кому отдать. Скажем, нужна разгромная рецензия - есть автор Нытик, он по жизни пессимист, ему что ни дай, все изругает. Но разгромные статьи пишет замечательно. Или в редакции прикинули, что потенциальные игроки - тинэйджеры, 13-16 лет. Отлично, есть автор Сынок, ему как раз 14, ему статью, пусть пишет как для себя. А для какой-то игры нужно подпустить ностальгии - задание уходит к автору Старик, как раз по его возрасту. Впрочем, это у меня фантазия разыгралась. Но интересно было бы узнать, насколько это соответствует.

С уважением, стег

Видишь ли, все дело в том, что большинство наших авторов являются молодыми людьми (Сынки) с огромным игровым стажем (Старики), при этом большинство из них – редкостные циники (Нытики). Так что подобная градация для нас ну никак не подходит. А на самом деле все происходит банально и примитивно. Каждый автор работает с определенным игровым жанром (вы зто и сами заметили). Когда выходит очередная игра, редактор поручает одному из "своих" авторов написать по ней статью. Разумеется, если игра известная и долгожданная, то авторы заранее подкупают редактора спиртными напитками различной крепости, дабы при "дележке" получить почетное право написать по своей любимице статью. Если игра не очень ожидаемая – редактор связывается с автором и дает ему задание, при этом руководствуясь одному ему известными критериями отбора авторов. Кстати (ну зто я уж совсем секреты раскрываю), частенько основным критерием для отбора, является исполнительность и аккуратность в сроках.

Напишите письмецо

В прошлом номере я в сердцах воскликнула: "Почему ты мне не пишешь?" За месяц пришло немало писем, где многие из вас мне подробно и доступно ответили на этот животрепещущий вопрос. Вот парочка таких писем.

Приветствую Вас. В октябрьском номере вы напечатали письмо одного вашего читателя и пригласили "всех (из тех, кто способен написать письмо) высказать свое мнение". У меня не очень хорошо получается переносить мысли на бумагу (или иной носитель), но тем не менее я решил написать вам. Как мне кажется, причина того, что некоторые читатели никогда не пишут в свой несомненно любимый журнал - это не лень. Стеснение? Возможно. Боязнь того, что они не смогут выразить в письме то, что хотели бы; не смогут верно сформулировать свои мысли. Но, скорее, это уже трусость. Отсутствие продуктивных мыслей? Нет. Каждый читатель думал о том, что было бы хорошо изменить в журнале; о том, что на его вкус нужно добавить, или напротив, убрать. Но вот высказать это в письме способен не каждый. Возможно, боится. И зря.

Я лично пишу вам всего третий раз. Я раньше читал и другие игровые издания, но им я писем не писал. А вот вам решил написать. Не знаю почему. Может, вы больше понравились как издание...

Юрий

Вот так вот. Именно скромность вкупе с трусостью не дает многим из вас сесть за клавиатуру или взять в руки архаичный карандаш и высказать все, что вы думаете. Впрочем, зто лишь одно мнение – следующее совершенно противоположное.

В самом деле, почему читатели пишут/не пишут в редакцию любимого журнала (да, именно любимого - поскольку в противном случае они не были бы его читателями)? А почему вообще люди пишут/не пишут, скажем, стихи? Картины? Прозу? Где-то на просторах Сети (а может, и в твердой копии - не суть важно) мне встречалось утверждение, что, мол, каждый образованный человек, умеющий читать и писать, должен в конце концов сделать для себя выбор, чем ему заниматься читать или писать ;-) И действительно, каждый, в конечном итоге, этот выбор и делает. Не думаю, что возможно найти какую-то глобальную причину, которая заставляет человека взяться за перо и написать Властелин Колец, Мастер и Маргарита, Гибель Помпеи, Nothing else matters или же письмо в редакцию ;-). И я не думаю, что те, кто так и не решился после долгих часов, проведенных за клавиатурой (а может, вовсе и не собиравшихся предаваться подобному занятию), нажать кнопку Send, чем-то хуже (или лучше ;-)) тех, кто регулярно наполняет редакционный почтовый ящик плодами своих трудов :-) Как говорил герой Цоя в "Игле": "Существует два типа людей - одни сидят на трубе, другим нужны деньги. На трубе сидишь ты". Думаю, не менее верным будет утверждение, что существует два типа читателей Навигатора - одни пишут письма в редакцию, другие нет :-) Вот, скажем, я отнюдь не могу похвастать слишком уж большой активностью в отношении переписки с редакцией, вообще-то говоря, это всего лишь второе мое письмо. Почему же я, ранее не писавший ни в редакцию Навигатора, ни в редакции каких либо иных изданий, решил изменить своим привычкам и написать письмо? Знаешь, просто-напросто мне показалось, что мое письмо ждут, поэтому и написал. Кстати говоря, это обстоятельство может в какой-то степени сойти за главную причину, которая способствует тому, чтобы читатели делились своими соображениями с редакцией журнала. Если писем ждут, письма обязательно будут!

Сергей aka deSAD

Кто как, а я получила массу удовольствия от зтого письма. Это ж красиво – Мастер, Властелин, письмо в журнал. Не ввести ли нобелевскую или какую-нибудь другую премию за написание писем в журнал? Впрочем, если утверждение Сергея насчет "читателей и писателей" верно, то воспользоваться возможностями получения премии смогут только "писатели"... Ну вот, совсем плохая стала! Ведь мы же дарим игру автору "лучшего письма номера" – чем не пре-

мия? Ну а касаемо последнего абзаца могу заверить, что со своей стороны сделаю все возможное для того, чтобы писать в Нави было приятно – ведь я действительно всегда с нетерпением жду новых писем.

Похождения сотника

Особый привет главреду Игорю Бойко. Я читаю хроники Сотника с огромным удовольствием! Именно поэтому хочу высказать мою идею. Возможно, она не новая, но все же... Как насчет выпуска книги? Книги Хроник Ультимы, там можно опубликовать все подвиги Сотника и советы для новичков (и не только для новичков). По-моему это неплохая идея, но это уже как вы там решите.

С уважением, BDimon[GEN] (mist-dragon@mail.ru)

К моему огромному сожалению, издать книгу не так-то просто (не то я давно бы издала сборник ваших писем). А издать книгу по вселенной, которая является чьей-то интеллектуальной собственностью, – тем более. Это ведь в журнале мы имеем условное право придумывать рассказы про Ультиму или зергов-протосов, а вне журнального пространства – фига с два, защищено законом об авторских правах.

По поводу...

По поводу рубрики о старых играх. Целиком и полностью за. Многие старые игры заслуживают того, чтобы о них вспомнили. Прочитав об этих играх от вас, некоторые игроманы без стажа могут и сыграть в них (правда нервы нужны крепкие, чтобы не взвыть от графики в особо старых). Я бы очень обрадовался, если бы кто-либо из разработчиков взял начинку старой игры и положил ее на новый движок, ничего от себя в идейном плане не добавляя. Так сказать, римейк старых хитов. Например, Master of Magic...

По поводу новых и старых авторов. Новая кровь нужна. Но в определенных дозах и голубая :-)) То есть не абы кто, а не портящие имидж журнала. И не нужно глобальных экспериментов [...] Правильный ход уже вами сделан - доверить написание мини-превью об играх молодым авторам. А вот то, что некоторые "старики" удаляются от дел, это грустно... Подстрешный, берись за ручку... точнее за клаву... да не Ларой управлять... :-))

По поводу РПГ раздела. Когда я вижу, что он такой маленький... И не нужно говорить, что обозревать нечего. Достаточно почитать рассылку новостей CRPG.RU - там уже второй десяток дневников разработчиков The Elder Scrolld III: Morrowind вкратце описывается... Материалов об этой игре хватит на объемный превью... Кстати, такой же камень в огород Strategy – о Heroes IV тоже информации выше крыши... В общем, больше новостей, пусть обзоров делать особо не на что, но превьюхи-то нужны!

По поводу демо-версий на компакт-диске. Их подбор меня всегда не радовал... Например, отсутствие демки Throne of Darkness просто убило. Надеюсь, хоть Wizardry 8 не обидите? А предложение мое такое: на сайте за две недели до печати диска устраивать голосование по вопросу "Что на диск нам положить?". Представлять список из 5-10 демок, имеющихся на данный момент, плюс поле "Другое". По результатам делать диск. Все! Ну, а если в последний момент выйдет какая-либо особо долгожданная демка, то можно ее вне конкурса, волевым издательским решением...

На сем откланиваюсь, Alex aka Lord DIO

По поводу письма... Тьфу ты! И я заразилась... Так вот, относительно предложений, прозвучавших в письме. По-моему, делать опрос "Что положить на диск" - идея хорошая, правда, я слабо представляю, насколько трудно ее реализовать. Только вот будете ли вы принимать участие в подобном опросе или вам по большому счету все равно, что именно мы на диск выложим?

Наполняемость разделов – тема вечная. Не стану особо спорить с автором, лишь отмечу, что редактора раздела, рискнувшего забить пространство новостями и инфой о невышедших играх, могут распять злобные и привередливые читатели, не довольные сокращением ревьюшек. А на все, увы, порой ни места, ни пороха не хватает. Впрочем, если вдруг вам кажется, что кто-то из редакторов злостно пренебрегает своими обязанностями, можете написать мне петицию – уж я с ними разберусь.

Ну а насчет того, нужны или нет новые статьи о старых играх, – ниже по тексту мелькает еще одно мнение, поэтому к этой теме мы еще вернемся.

Дьяблу заказывали?

Мой братишка, большой поклонник стратегий, вообще как-то высказался в том смысле, что вы пишите "мягко говоря" заказные статьи. Это не в укор вам, но надо же и меру знать. За примером далеко ходить не надо. Большая часть номера 8 (39) 2000 посвящана Diablo 2. Но ведь игра-то провальная! Огромное спасибо за прохождение, без него играть вообще невозможно. Я знаю, пытался трижды (потому и так поздно об этом пишу, думал, может я не врубаюсь?). Я с удовольствием (до сих пор, когда хочется расслабиться) играю в ее первую часть. Но вторая! Это... хуже быть не может.

Я решительно против "движения к истокам Навигатора, когда никаких разделов не было" (с) К.Подстрешный. И вот почему: в нынешнем разнооообразии игр (что будет увеличиваться) разобраться довольно сложно. А если вернуться к ревью и превью, то будет вовсе невозможно. Ведь я, например, как читаю Нави. Открываю раздел РПГ и ищу то, что может меня заинтересовать в превью, потом, когда выходит ревью читаю, окончательно решая, стоящая вещь или нет. Если уж так необходимо, разбейте игры на поджанры, типа – комбат-симулятор, экономический симулятор и так далее. Была у вас и еще одна классная идея давать на междужанровые игры статьи в каждом из разделов (Majesty). Короче, что угодно, только не возврат к безразделью! Придется вернуться к закладкам, а это кошмар!

Артур Черкасский aka ArCher

Так-так. Давайте разбираться, кто ж это такой вреднюююющий заказал продажным журналистам из Навигатора статьи про Диаблу. Вот вы же и заказали, драгоценные мои. Попробовали бы мы проигнорировать выход продолжения этого мега-супер-пупер... Вы ж нас первые бы с потрохами съели. Не будем здесь разбираться, хороша или плоха вторая часть Diablo, – у каждой есть свои поклонники. Речь о другом. Согласитесь, что в большинстве случаев вы, читатели, вынуждаете нас идти на поводу у своих ожиданий и устремлений. Как только выходит продолжение вашей любимой игрушки, вы немедленно требуете, чтобы по ней появилась огромная статья, а потом еще полное прохождение, а потом еще куча советов и со скринами и прочая, прочая... И даже если проект не удался, вам не достаточно маленького обзора и фразы "у них не получилось" – вы хотите МНОГО разговоров об этом. И лучшей иллюстрацией для моих слов будет являться скорый (надеюсь) выход третьего Warcraft – вот посмотрим тогда, сколько вы запросите по нему статей.



Дьябла



Рыжий здоровяк в шкурах совсем даже не варвар, а совсем наоборот – друид

Поговорим о чертях. Коллекционные фигурки Blizzard уже выпускала, майками с кучей обглоданных костей самые преданные фанаты обзавелись, даже книга - Diablo: Legacy of Blood и та вышла. Настала пора истинно американского продукта – комикса. Ответственное дело воплощения игры на бумаге Blizzard доверила издательству Dark Horse и в частности художнику Francisco Ruiz Velasco, до этого прославившемуся своими Battlegods`ами. Первый 64-страничный образчик, под обложкой которого себе нашли три истории (про рыжего друида, паладина, и барбариана с некромантом), уже поступил в продажу.

Так вот, редкостный позор эта Diablo II, подумаешь 4 миллиона коробок продано.

- К. Подстрешный

Относительно разделения жанров у нас есть еще одно неплохое письмо. Давайте ознакомимся, а потом обсудим сразу оба.

Разделение жанров

В вопросе разделения жанров я на стороне тов. Веселова: достаточно правильный довод разделить игры по основной деятельности играющего в них например "кто быстрее click-'нет", "поломай голову над глупыми загадками", "попрыгай-постреляй" и т.д. В журнале пусть будет 5 разделов: Zzone, новости, Guides, ревью и превью. А в них эти жанры будут плавно перетекать друг в друга. Будет немного сложнее, но интереснее.

Быть может стоит начать писать не только об играх в PC-шном варианте, но и о других стадиях развития игровых вселенных, начать освещать существующие и разрабатываемые ролевые системы (я говорю не только о старичке AD&D, но и о Гупсе, Эре Водолея, MUD-е каком-нибудь), обсуждать их проблемы, плюсы и минусы, делится опытом создания и вождения. По-моему, там непочатый край всевозможных тем, начиная от поиска альтернативы надоевшим эльфам и киборгам и заканчивая проблемами балансировки создаваемых миров, вопросам расскраски гоблинских ушей и искоренения манчкинизма.

Почему бы вам не ввести рубрику ExtraMicroRewiew, где будут проставлены оценки (цифры) и замечания (буквы) ко ВСЕМ выходящим играм и их адд-онам, которые не попадали в рамки журнала ранее, но тем не менее их сейчас кто-то ждет, продает и покупает. И читатели сыты и места занято не так уж и много.

Хорошо бы, если бы на каких-нибудь задворках публиковать прогноз обзоров на ближайший номер, а то непонятно, что же я увижу в следующем номере.

Предлагаю провести несколько интересных соцопросов, например "ваш любимый Экшн-герой" или любимый класс в Диабло 2, лучшая раса в Старкрафт и т.д.

По поводу топ-20. Может все-таки стоит ввести Top-ы по жанрам? И плюс к ним Top лучших, но уже отшумевших игр?

Рун ака Дима

Вот такие разные у нас мнения, касаемо разделения журнала на рубрики. Кстати, вы не замечали, что для обсуждения в журнале есть так называемые "вечные" темы, которые никогда не устаревают. Например, компьютерное пиратство или разделение журнала на рубрики. Интересно, с чем это связано? С тем ли, что у каждого все равно останется свое мнение, сколько ни обсуждай, или с тем, что о наболевшем мы готовы говорить бесконечно. Тема не закрывается, если кто-то еще хочет внести посильную лепту – милости прошу на наши гостеприимные страницы.

Не раз уже поднимался вопрос о создании рубрики эдаких мини-ревью. Более того, подобные эксперименты уже проводились, но закончились плачевно. А дело вот в чем: для того, чтобы оценить игру даже на таком минимальном уровне, автор должен ее не только увидеть, но и успеть прочувствовать. А потоком такие вещи не делаются – на это нужно довольно много времени. Вот и получается, что в таких ревью оценка получается весьма не объективная и многие игры незаслуженно остаются за бортом только потому, что автору не хватило пороху разобраться в них.

А вот по поводу других игровых вселенных (то бишь внекомпьютерных) у нас есть еще одно письмецо вдогонку.

Игры на свежем воздухе

Мне кажется, что пора всем (ну хотя-бы двум-трем) игровым журналам скооперироваться и создать журнал про РПГ, AD&D и Фэнтэзи. Типа Dragon Magazine или что-то в этом духе. У нас в стране штук 5-6 игровых журналов и НИ ОДНОГО на тему ролевок. В НИМе одно время печатались статьи по РПГ, так продолжайте делать что-нибудь. Этот журнал, я уверен будет расходится как горячие пирожки и 100 - 120р. А если еще и с диском (модули разные, артворки, freeware и шароварные игры) так вообще мечта поэта. Со своей стороны готов выступить как собкорр.

The Dark One

Кстати, подобное издание существовало и даже выпустило один номер. Называлось оно "Ролемансер" и делалось группой единомышленников – фанатов ролевых и настольных игр. Правда, идея почила в бозе и приказала долго жить. А все потому, что





не сформирована у нас еще тусовка некомпьютерных геймеров. К большому сожалению. Впрочем, все не так печально: насколько мне известно, эти ребята не простились со своей идеей и ждут, когда снова можно будет начать работу над аналогичным изданием. Теперь насчет того, нужна ли подобная рубрика в журнале. Не знаю, много ли наших читателей готовы будут оторваться от компьютера? Нам-то не сложно написать о ролевых играх или альтернативных вселенных – только вот не хочется потом разгребать завалы недовольных воплей: “Почему в компьютерно-игровом журнале пишут всякую ерунду про настольный Вархаммер?!”

Реклама – двигатель чего?

Пишу вам свое первое письмо. Поводом написать послужила реклама. В прошлом номере была реклама игры “Гилберт Гудмейт”. По рекламе можно было судить о ней как о хорошей и качественной адвентуре, но в юбилейном номере был обзор этой игры. В статье было все наоборот: “Худшая анимация, неимоверно скучный и нудный геймплей, неважная графика...”. Да и рейтинг говорит сам за себя – 3.9. Так зачем же рекламировать то, что вы сами назвали отстойной игрой?

Диман aka Demon

Совсем тяжелый случай. Стоит ли объяснять, что заказ и размещение рекламы и написание статей – это совсем разные области деятельности журнала. Более того, этим даже разные люди занимаются (рекламой – рекламщики, а статьями – редколлегия). Можно, конечно, написать, что за содержание рекламных объявлений Навигатор ответственности не несет, но это тоже будет неверно. Несет да еще как – иначе не было бы ревью по Гилберту. А все для того, чтобы такие легковерные читатели, как Диман-Демон, не покупались на красивые картинки и относились к рекламе... как к рекламе.

Разделяй и властвуй

Вас, наверное, замучили письма такого содержания: “Почему вы так урезаете мой любимый раздел, а раздел ... раздули до неприличия? Я не хочу платить на то, что я не читаю!”. Поэтому предлагаю разделить вам журнал на 10 частей-разделов по жанрам и продавать их по отдельности. Стоимость вычисляется по формуле: стоимость журнала x процентный объем части / на 100 %. А чтобы ваши прибыли не уменьшались прибавлять 10-20 процентов. Диск продавать вместе с ZZ.

Антон Бондаренко aka Liper

Помните старую притчу о том, как старик повелел своим сыновьям сломать веник*? Что-то подобное будет наблюдаться и в этом случае. Мало того, что нам потребуется зарегистрировать несколько изданий вместо одного, так ведь еще и эффект окажется прямо противоположным ожидаемому. Читатели, которые раньше плакались “уберите ненужные разделы”, поймут, что из песни слова не выкинешь и без привычных рубрик Нави перестанет быть “таким особенным”. Но сама идея оригинальна. Как вариант, могу предложить отдельно публиковать статьи разных авторов – вдруг читателю захочется именно обзор от Жилина или ревью от Подстрешного.

Старые песни о главном

Я решил внести свою лепту в обсуждении вопроса о написании новых статей про старые игры. Несмотря на то, что я поклонник Героев, читать старые статьи заново? Нет уж, увольте. Специально для таких игроков вы даете возможность купить старые журналы (очень дешево). И не обязательно мучить всех подряд.

Иван

Ну что ж, тоже вполне себе логичный подход. Зачем засорять журнал “старой” информацией? Только для того, чтобы группа продвинутых товарищей получила возможность всласть поностальгировать над страницами? Обсуждение продолжается, вы еще можете успеть повлиять на итоговое решение. Пишите.

Широка страна моя родная

Судя по всему, при определении последнего срока отправки писем вы не учитываете размеров нашей страны и качество работы почты. Ну как, например, я могу выслать свои варианты ответов до 30 августа, если журнал ко мне приходит в сентябре. И это не единичные случаи. С лучшем случае мы (мои друзья и я) получаем журнал в последнюю неделю месяца, иногда даже в последний день. Я понимаю, что доставка от вас не зависит, но сроки отправки писем для жителей отдаленных регионов можно было бы и передвинуть.

А комикс вернуть необходимо. Мне-то он безразличен, но моей маленькой сестренке нравился.

Имп

На самом деле, все не так плачевно, как видится Импу. Мы всегда учитываем, сколь необъятна наша Родина, и при подведении итогов какого-либо конкурса влегкую накидываем пару недель для писем из глубинки. Не спорю, смешно и нелепо получить журнал по схеме, описанной выше, – сразу же пропадет всякое желание участвовать в каких бы то ни было конкурсах. Однако давать москвичам и питерцам фору по времени тоже не хочется – все должны быть в равных условиях. Но вам, драгоценные мои, важно знать одно: если вы живете далеко и журнал к вам приходит с опозданием, мы обязательно учтем это при составлении списка победителей конкурсов.

Последний отвязный панковский комикс... Жалко маленькую сестренку.

Вот на этой оптимистичной ноте позвольте мне на сегодня закончить. Напоследок я все-таки поздравлю вас с наступающими и пожелаю нам всем побольше хороших игр и денег на их приобретение. Не болейте!

Мерзла и хандрила
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559

Читатель - читателю

Привет всем!!! Меня зовут Антон, я из города Усть-Лабинска. Этот город находиться под Краснодаром. Хочу переписываться, только по e-mail, с другими людьми любых возрастов. Я прошел такие игры как: Unreal Turnament, Quake1,2, Прошел сезоны в

играх: NBA live 98 по 2001, FIFA 98 по 2001. NHL 99 по 2001. Larry 1, 7. Cesar 3. Знаю много кодов!!! Вообще я люблю такие жанры, как: Strategy(Cesar 3), action(Unreal Turnament), приключения(Larry 7). Вообще хочу переписываться с людьми таких жанров, кому не лень пишите, отвечу всем!!!

Мой адрес: toshan@ustlab.krintel.ru

* А притча собственна такова:

Позвал перед смертью старик троих сыновей. Взял старый веник и переломал у них на глазах все прутики из него. Потом спрашивает:

- Ну, поняли?
- Не-а, - отвечают сыновья.
- Обломилось у вас наследство, сынки!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

Сначала были АЛЛОДЫ. Потом — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демиурги

Новый проект 2001 г. NIVAL Interactive

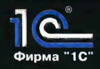
- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ



ТЫ НУЖЕН МНЕ! ТЫ НУЖЕН КРАСНОЙ АРМИИ

ЗАПИШИСЬ СЕЙЧАС НА WWW.ETHERLORDS.COM

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.





games.1c.ru

www.etherlords.com www.nival.com